TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

70. SAYI CD

3 OYUN DEMOSU
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
FIFA FOOTBALL 2003 / ROBIN HOOD /...
7 MÜKEMMEL VİDEO
CALL OF CTHULHU / DEVIL MAY CRY 2
TOMB RAIDER 6 / LOTR: TWO TOWERS /...

KASIM 2002 • www.level.com.tr • 2002 - 11 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.500.000 TL (KDV DAHİL)

BU KADIN HEPİMİZİN BAŞINI BELAYA SOKACAK

NO ONE LIVES FOREVER 2

Modern zamanların Thief'i olmaya aday olan **NOLF 2**, beklediğimizden çok daha iyi bir oyun olarak karşımıza çıktı.

SİZE HAZIR OLUN DEMİŞTİK. İŞTE...

KRİZ

KAYIP TOPRAKLARDA SAVAŞ

Türkiye'de yapılan ilk Multiplayer oyun hakkındaki en taze bilgiler sadece bizde!

DOSYA

Bir oyunun nasıl yapıldığı hakkında tüm bilmek istediklerinizi

ve

Playstation 2'nizi bir bilgisayar aracılığıyla internete nasıl bağlayabileceğinizi anlattık!

İÇERİDE 35 OYUN VAR!

NASIL YANİ???

Mesela **Colin Mc Rae Rally3.0**, **Morrowind Tribunal** ve **Gothic 2**'nin ilk bakışları...

Mesela **Battlefield 1942**, **Unreal Tournament 2003**, **Hitman 2** ve **The Sims Unleashed**'in incelemeleri...

Hatta **Medieval Total War**, **Largo Winch** ve **Icewind Dale 2**'nin tam çözümleri...

ALMANYA FİYATI: 4.90 EURO
KKTC FİYATI: 5.600.000 TL.



editörden

Yeni Anılar?

"Korkunun üç atlısı öz güvensizlik, belirsizlik ve ilgisizlik üstüne üstüne gelirken yurdum gençliğinin, kaçacak ne kadar da az yerinin kaldığının farkında mısın? Gözlerin çevrende yollar arıyor, beynin alternatifleri değerlendiriyor ama göremiyor musun? Kurtuluşunu görmek için dışarıya değil, içeriye bak. Kendine... "Her Türk'ün içinde bir arslan yatar" sözüne anti-tez olarak "Uyuyan arslanın kendine bile hayrı yoktur" diyelim biz ve bu yönde devam edelim." – Blx.10.02

Hani geçen ay "Yeni yerimizde hemen yeni anılar edinmeli..." demiştim ya... Bunu yazarken yeni anılarımızın arasında ayın 24'ünde grafik bilgisayarının silikon cennetine göçüp, derginin hazır olan yarısını da beraberinde götüreceği; internet bağlantımızı sağlayan canımız router'ımızın elektrik gel-gitleri arasında ruhunu teslim edeceği gibi eğlenceli olanların daha ilk aydan başımıza geleceğini tahmin etmemiştim...Diyemiyorum, bal gibi de etmiştim ama ümit dünyası işte. Bir de üstüne üstlük geçen sayılarımızın kayıtlı olduğu arşiv de göçüp gidince ne yaptık? Oturup halimize ağladık mı? Hayır, 2 gün daha geç çıkmayı göze alıp hazır eski dizayn da uçup gitmiş ve tarihin tozlu sayfalarında yerini almışken bir süredir aklımızda olan dizayn değişikliğini bu ay yapmaya karar verdik. Ve açıkçası, bizim içimize sindi. Sizin fıkirlerinizi bekliyoruz, yeni kapak ve iç dizayn hakkındaki düşüncelerinizi, değiştirilmesi veya eklenmesini istediğiniz bölümleri bu ay level@level.com.tr adresine bir amıl atarak bize bildirin.

Ha, bu arada, ala ve ren kardeşler, televizyon ve stand-up şov porsukları, muebbetmuhabbet.com'un cazgırları Cenk & Erdem Bey'ler de bu hengamede aramıza sızmışlar. Farkına vardığımızda döve döve derginin son sayfalarına attık kendilerini, yazacak da bir iki sütun verdik. Umarım fazla yayılmazlar, virüs gibiler çünkü.

editörlerin gizli hayatı

1. Oyun oynamaya nasıl başladın?
2. Pro Evolution Soccer?
3. En son ne zaman gerçek bir oyun oynadın?



Fırat

1. 4 yaşımdayken, ufacıkken, yani 1985 senesinde, Sinclair Spectrum'la başladım. Spectrum'un pıt pıt diye ses çıkartan siyah klavyesini, Panama Joe'sunu ve kırmızı tuşlu joystick'ini unutamadım. Spectrum'dan sonraysa; Atari, Commodore (teyp'li, 1541-II disk driver'lı) ve Amiga (500, 500 Plus, 1200) kullandım. Bir de PC kullandım. İyi yaptım.
2. Emlyn Hughes International Soccer ve Sensible Soccer'dan sonra oynadığım en iyi futbol oyunu!
3. Hımm. Evin içinde çoraptan top imal ederek kendi kendime maç yaptım. Çok eğlenceliydi.



Sinan

1. İlkokula yeni başlamıştım. Bir kızdan hoşlanıyordum, adı Gül bahar'dı galiba (Hulahop da olabilir, hafızamın o kısmı biraz dumanlı). Ama çok utangaçtım, duygularımı açacak cesareti toplayana kadar bayağı bir zaman geçti. Bir gün, 23 Nisan Çocuk ve Egemenlik Bayramı kutlamaları esnasında tüm sevimliliğimle açtım konuyu kendisine. Gülbahar, suratıma ekşimiş yoğurt tadıyla bakarken, kara tahtada yeni tebeşirin çıkardığı bir sesle "Oha ama, ben evlendim 3 sene önce" demesin mi? Yıkılmıştım, kendimi bilgisayar camiasına adadım. İşte o gün bugündür, yaklaşık 8 aydır oyun oynuyorum acımı unutmak için.
2. Dayak?
3. 1. sorunun cevabını yazarken...



MegaEmin

1. Bir sürü elde oynanan cıp cıplı oyunum oldu. İlk konsolum Atari 2600 idi (dört taksitle almıştı babam). Ardından da Amstrad, Commodore 64, Amiga 500, Sega ve Nintendo'nun çıkan bütün konsolları derken ipin ucunu kaçırdım. Peki neden konsol? Çünkü yıllarca bana PC almadılar; işte acı gerçek (yavrım, seni konsollar bulup yetiştirmiş). Ayrıcana da bir oyun salonuna ilk gitmemin ilk okul ikinci sınıfa rastladığını ve orada ilk oynadığım oyunun da Double Dragon olduğunu hiç unutmam.
2. Kahretsin, rakipsizim işte. Bir de ofis tayfası beni yeneceğini iddia edip durmuyor mu, deymeyin keyfime.
3. İnanmazsınız, çok sıkıldığım zaman sokağa çıkıp on iki yaşından başlayan envai çeşit veletle futbol oynarım, hatta dün de oynadım, hatta az sonra da oynamak istemiyor değilim.



Tuğbek

1. Birgün eve geldim bir baktım evde bir kutu üzerinde de C64 yazıyor. Nasıl sevindim nasıl sevindim anlatamam. Sonra hemen kurup bir oturdum başına halen kalkmış değilim.
2. Güzel bir oyun ama çok basit. Bugüne kadar bir kere oynadım onda da ömrünü PES`e adamış Sinan`ı 2-1 yendim. Bir daha da oynamam öyle bir oyunu. Hatta derginin selahiyeti açısından yasaklanmasını talep ediyorum.
3. Soruyu tekzip ederim bilgisayar oyunları gerçek değil mi? Neyse ben zaten ömrünü oyunla geçiren biriyim. Hergün bir şeyler oynarım. `Çıkacak olan reklamı tahmin etmek`ten tut, `ben kızmış gibi yapiim sen de masustan ezil büzül`e kadar...

HABERLER

SHADE
BLACK ELEMENT SOFTWARE

Avrupa'nın bir yerlerinde, ufak bır dağ köyü... Bir akşam saati, tren son yolcusunu da bırakıyor. Trenden bir rahip iniyor ve herkese beş hafta sonra bir mucizenin olacağını bildiriyor, ancak ona bir kişi dışında kimse inanmıyor.

Yeni bir firma olan Black Element Software'den ilginç konulu bir action-adventure oyunu geliyor. Third-person olarak tasarlanan Shade, Ortaçağ'da geçen korku-gerilim tarzında bir oyun. Shade sinema-vari bir anlatıma sahip olacak. Oyunu oynarken ara-sinematiklere çok sık rastlayacaksınız. Oyunda kullanacağınız silahlar gerçek, ancak düşmanlarınız gerçek dışı olacak. Shade'de; terk edilmiş köyler, lanetli madenler, Ortaçağ tapınakları gibi etkileyici ortamlar içeren 50'den fazla devasa bölüm bulunacak. Black Element Software, oyundaki silahların sadece savunma amaçlı olduğunu ve oyunda asıl yapmanız gereken şeyin beyninizi kullanmak olduğunu belirtiyor. Yani oyun her ne kadar ilk bakışta aksiyon gibi görünse de, aslında tam bir adventure. Shade tamamen 3D olarak hazırlanıyor ve grafikler oldukça iyi olacağa benziyor. Oyun, Hitman'deki gibi bir kamera açısıyla oynanacak. Shade'in çıkış tarihiyse 31 Ocak 2003.





POST MORTEM
MICROIDS

Son zamanlardaki en iyi adventure oyunu Syberia'nın yapımcıları yeni bir adventure oyununun yapımına başladı. Microids bu defa karşımıza daha farklı bir oyunla çıkıyor. Post Mortem'de, bilinmeyen bir nedenden dolayı Paris'e taşınan Gus Macpherson adındaki bir Amerikan dedektifini kontrol edeceksiniz. Oyunda bir cinayeti araştıracaksınız. Post Mortem, grafik tekniği açısından Syberia ile aynı olacak. Yani 2D arka planlar ve 3D karakterler... Post



Mortem'in Syberia'dan ayrıldığı yer ise çizgisel olmayan oyun yapısı. Bu, oyunu farklı yollardan bitirebilmenizi ve oyun içindeki diyalogların çok doğal olmasını sağlayacak. Oyun hakkında şimdilik daha fazla bilgi verilmiyor, ama çıkış tarihi belli: 2002'nin sonu. Bekliyoruz.



IL-2 STURMOVIK: THE FORGOTTEN BATTLES
1C: MADDOX GAMES

En iyi uçuş-savaş simulasyonlarından biri olan IL-2 Sturmovik'e yeni bir ek paket geliyor. Aslına bakarsanız, The Forgotten Battles, simulasyon fanatikleri için bir geliştirme paketinden çok daha fazlasını veriyor. Tabii ki The Forgotten Battles'da yeni campaign'ler bulunacak. Campaign'ler; Finlandiya, Macaristan (Balaton Lake bölgesi), Ukrayna ve Polonya gibi cephelerde geçecek. Bu bolgelerde yeni 3D binalara ve yeni objelere rastlayacaksınız. Oyunda 10'u single, 5'i de multiplayer için olan toplam 15 ayrı görev olacak. Bunların yanında, oyuna; Rus, Alman ve İngiliz savaş uçakları ekleniyor. Oyundaki her uçak, IL-2 Sturmovik'te de olduğu gibi gerçekleriyle birebir olarak aynı tasarlanıyor. The Forgotten Battles'da yapay zekâ da IL-Sturmovik'e oranla daha gerçekçi olacak. Dolayısıyla oyunun zorluk derecesi de artıyor. Son olarak, grafikler de geliştiriliyor, ancak grafik motoru aynı kalıyor. Ek paket, 2003 yılının başında piyasada olacak.





HITMAN 2: SILENT ASSASIN MÜZİKLERİ CD'DE!

Hitman 2: Silent Assasin oyunu için yapılan müzik parçalarını CD halinde ister misiniz? Budapeşte Senfoni Orkestrası ve Korosu tarafından hazırlanan 65 dakikalık bir çalışma şu anda satışa sunulmuş durumda. İlk ön siparişi veren 100 koleksiyoncu Jesper Kyd imzasını taşıyan CD'leri elde edecekler. Ön sipariş için *http://www.lynnemusic.com/hitman2.html* adresine bakabilirsiniz.



KREED
BURUT SOFTWARE

Kreed'de, boşlukta kalan Aspero adı verilen bir taşıma gemisinden çıkmaya çalışıyorsunuz. Şu bir gerçek ki, Kreed, tam anlamıyla Doom ve Unreal havasında bir oyun, ama ilginç olan şey, Kreed yapılmaya başlandığı zaman Doom 3 hakkında bir screenshot bile yayınlanmamıştı. Dolayısıyla, oyun için Doom 3 kopyası demek yanlış olur. Buna rağmen, Burut Software, oyunu yaparlarken Unreal'dan esinlendiklerini ama bunun, Kreed'in bir kopya olduğu anlamına gelmediğini belirtiyor. Kreed'i oynarken, kendinizi bir robot gibi hissetmeyeceksiniz. Yani oyunun çizgisel bir yapısı yok. Bu da, oyunu farklı yollardan bitirebileceğiniz anlamına geliyor. Tabii ki Kreed aksiyon ağırlıklı bir oyun olacak ve ard arda gelen onlarca yaratığı vurmak zorunda kalacaksınız. Oyun hakkında elimizde bulunan ilginç notlardan bir diğeriyse, yapay zekânın alışılmamış bir şekilde olacağı. Peki bu nasıl olacak? (kendi kendime soru sormayayım) Oyundaki her yaratığın veya karakterin bir moral seviyesi olacak. Bu moral seviyesi, yaratığın enerjisiyle doğru orantılı olarak değişecek. Dolayısıyla, karşınızdaki yaratığın morali azsa, panikleyerek sizden kaçmaya başlayacak. Yapay zekâ konusu burada kapanıyor muydu? Hayır kapanmıyormuş (zaman çakışması oldu). Kreed'deki yaratıklar grup halinde ve birbirleriyle haberleşerek hareket edecekler. Oyundaki görevler de oldukça zekice hazırlanıyor. Yapacaklarınız arasında kamplardaki savaşçıları kurtarmak gibi ilginç ve zor görevler bulunuyor. Burut Software'in en iddialı olduğu konulardan biriyse grafikler. Firma, X-Tend adını verdikleri ve tamamen kendi yapımları olan yeni bir grafik motoru kullanıyor. Halen geliştirilme aşamasında olan X-Tend'de birçok yeni grafik teknolojisi destekleniyor. Kreed'in grafiklerinin, 2003 yılında çıkacak olan Doom 3'e çok fazla benzediği de bir gerçek.







HAUNTINGS

PRELUSION GAMES

Ghost Master gelmeden, ona benzer bir oyun daha geliyor. Hauntings, aynı Ghost Master gibi hayaletleri kontrol ederek insanları korkutmaya çalıştığınız bir aksiyon-adventure oyunu. Oyunda, korkutmanız için 100 farklı karakter bulunacak. Ayrıca 50 farklı hayaleti kontrol edebileceksiniz. Hauntings ağırlıklı olarak strateji materyalleri içeriyor, ancak oyun içinde eğlenceli ve komik bulmacalarla da karşılaşacaksınız. Yine de bulmacalar çok fazla oyuncuyu zorlamayacak. Hauntings, Commandos veya Diablo gibi izometrik bir açıdan oynanacak. Dolayısıyla grafikler tamamen 2D olacak ve istediğiniz noktada zoom yapabileceksiniz. Arabirim ise oldukça sade ve kullanışlı hazırlanıyor. Son olarak, oyunda 21 farklı görev bulunacak ve görevlerin hiçbiri çizgisel olmayacak. Ghost Master'ın çok eğlenceli bir oyun olacağı şimdiden belli. İnsanları korkutmak için bundan daha iyi bir yol bulmak zor olsa gerek.





CAPCOM OYUNLARI PC'YE GELİYOR!

Capcom, klasik oyunlarını PC için çıkartmaya hazırlanıyor. Bu oyunlardan ilki Mega Man'in son versiyonu X6. Yapılan en iyi platform oyunlarından biri olan Mega Man'in yeni versiyonunda birçok yenilik bulunuyor. Oyunda The Nightmare ve Random Stage gibi yeni oyun sistemleri bulunuyor. The Nightmare, aksiyon anlarında oyuncuyu bir anda yeni bir bölüme ışınlıyor. Bunun dışında oyunda yeni gizli yollar ve yeni silahlar bulunacak. Mega Man X6'daki bir diğer yenilikse, bölümlerin birbirinden tamamen farklı olması. Yani her bölümde farklı bir şeyle karşılacaksınız. Ayrıca oyunda eski Mega Man oyunlarındaki beş ayrı boss da yer alacak.

Capcom'un PC'ye çıkaracağı bir diğer oyun ise Breath of Fire. Klasik bir RPG olan Breath of Fire'daki karakterlerin tamamı Japon anime tarzında. Oyunda; interaktif bir çevre, devasa haritalar, power-up'lar ve birçok hazine bulunuyor. Oyun 2003 yılının Şubat ayında piyasada olacak. Bakalım Capcom, PC'den umduğunu bulabilecek mi?

Ayrıca, Capcom Onimusha: Warlords'u da PC'ye uyarlıyor şu sıralar. Kılıç kalkan sevenlere duyurulur.



ETHERLORDS II

NIVAL INTERACTIVE

Destan devam ediyor! Etherlords'un devamı geliyor! Etherlords II'de 4 farklı ırktan istediğiniz birini seçebileceksiniz. Oyunda yeni ve eskisinden daha kapsamlı campaign'ler bulunacak. Ayrıca yeni campaign'ler eskisinden çok daha zor olacak. Etherlords II'de 16 yeni yaratıkla ve 30'dan fazla yeni büyüyle karşılaşacaksınız. Yeni yaratıkların yapay zekâsı daha gerçekçi olacak. Oyunda karakterleriniz için daha farklı yetenekler bulunacak. Bunun yanı sıra oyunu farklı farklı yollardan tamamlayabileceksiniz (sıkıcı ve çizgisel olmaması için yeni oyunların hemen hemen hepsinde bu sistem kullanılıyor). Etherlords II'de, yeni oyuncular için Tutorial kısmı da çok detaylı ve anlaşılır bir şekilde hazırlanıyor. Oyunda bir de harita editörü bulunacak. Bu editörle yeni görevler ve campaign'ler yaratabileceksiniz. Etherlords II birebir ve takım tabanlı multiplayer oyunlar için de yeni mod-'lar içeriyor. Oyunu 16 kişiye kadar multiplayer olarak oynayabileceksiniz. Etherlords II için şimdilik kesin bir çıkış tarihi verilmiyor.





DUAL BLADES PİYASADA...

Yapımcı Mevlüt Dinç'in firması Vivid Image'in dövüş oyunu Dual Blades, GBA platformu için piyasaya çıktı. Oyun Link Cable aracılığı ile iki kişi olarak da oynanabiliyor.



PLATOON

Strategy First, yeni ve ilginç bir strateji oyunuyla geri geliyor. Platoon, Martin Lionsdale adındaki bir askerin yaşamını konu alıyor. Martin Lionsdale, Amerika'da nişanlısıyla mutlu mutlu yaşarken, Vietnam savaşı başlıyor ve Martin savaşa çağrılıyor. Nişanlısından ayrılmak zorunda kalan Martin'in hayatı mahvoluyor. Oyunda da Martin'i kontrol ediyorsunuz. Konudan da anlayacağınız gibi oyun Vietnam savaşı sırasında geçiyor. Oyundaki birçok görev ve görevlerin geçtiği yerler de Vietnam savaşından birebir olarak alınmış. Mesela 19-23 Ekim 1965 yıllarında yapılan Shiny Bayonet operasyonunu anı anına yaşayacaksınız. Bu da tamamıyla gerçek bir savaşın sizi beklediği anlamına geliyor. Diğer görevlerde ise tutukluları kurtarmak gibi gizlilik ve sessizlik gerektiren işler yapacaksınız. Gizlilik, oyunun birçok yerinde çok gerekli olacak. Platoon'da diğer RTS'lerde olduğu gibi kaynak toplama ve benzeri işler için zaman harcamayacaksınız. Oyun aksiyon ağırlıklı olacak ve akıllı taktikler uygulamanız gerekecek. Sadece sniper ve sağlıkçı (hımm, olmadı) gibi belirli birimleri kontrol edeceksiniz. Oyunda aynı anda 25 takımı kontrol altında tutabileceksiniz. Yeni bir grafik motorunun kullanıldığı Platoon'da haritalar çok geniş olacak. Oyun tamamen 3D olarak tasarlanıyor. Yeni grafik motoru; gerçekçi fizik modellemeleri, parçalanma efektleri ve gerçekçi karakter animasyonları sağlıyor. Son olarak, oyundaki silahlar da geliştirilebilecek. Sonuçta, Platoon için Commandos'un çok daha kapsamlı bir versiyonu diyebiliriz. Bu tarz oyunları sevenler Platoon'u beklemeye başlayabilir.



DOOM FİLM OLUYOR!

Eskiden filmlerin oyunları yapılırdı, şimdiyse oyunların filmi yapılıyor. Warner Bros, Doom'un film haklarını satın aldı. Doom'un filmi, Doom 3'le aynı konuda olacak. Filmin çok fazla şiddet içereceğiyse gelen bilgiler arasında.

NEVERWINTER NIGHTS KATLANIYOR!

Oyuna hazırlanan bir yama ile yeni yaratıklar ve oyundaki bug'ları düzeltecek kod'lar geliyor. Yeni yaratıklar yalnızca iki tane; biri Kobold diğeri ise bir Panter. 7 MB'lık yamada, oyunda yarattığınız şeyleri daha kolay ve hızlı olarak paylaşabileceğiniz bir programcık da bulunuyor. BioWare, oyuncuların şimdiye kadar; 1400 yeni macera mod'u, 100'den fazla yeni yaratık ve 500 de oyun içi materyal tasarladığını belirtiyor.

LULA ŞİŞKOLAŞTI!



En ayıp adventure oyunu olan Lula, 3D olarak geri geliyor! Lula'nın yeni versiyonundaki en çarpıcı fark oyunun 3D olması. Lula 3D'de bir yaşam kadınını kontrol ediyorsunuz ve onun para kazanmasını sağlamaya çalışıyorsunuz. Oyunda bulunan karakterler karakterler 5000'den fazla poligonla kaplanıyor ve bu da daha gerçekçi hareketlerin ortaya çıkmasını sağlıyor.

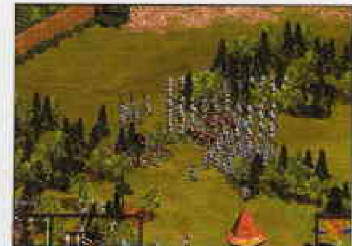


SYBERIA 2

Microids, son zamanların en iyi adventure oyunu Syberia'nın devamının çalışmalarına başladı. Syberia 2 hakkında şimdilik herhangi bir bilgi verilmiyor, ama oyunun 2003 yılının Ekim ayında piyasada olacağını biliyoruz, vay anasınıyız.

COSSACKS'A BEDAVA EK PAKET!

CDV, Cossacks: Back to War genişleme paketine bağlı olarak www.cossacks.com adresinden indirebileceğiniz bir campaign'i bedava olarak sunuyor. Enemy of the Crown isimli campaign 1740-1764 arasında Rusya'da geçiyor.



Campaign'deki savaş ortamı alışılageldik oyun tarzından oldukça farklı. Gelecek ay Level CD'sinde bulacağınız bu ek paketi oynamak içinse Cossacks: The Art of War oyununa sahip olmalısınız.



YÜKLENİYOR...

Bu ay kötü haberlerimiz var size. Tomb Raider: Angel of Darkness Şubat ayına ertelendi. Bu yetmezmiş gibi Metal Gear Solid 2: Substance'ın sadece X-Box'a, Lord of the Rings: Two Towers'ın da sadece Playstation 2'ye çıkacağı duyuruldu. Oturup ağlasak yeri midir?



Lineage 2

Lineage 2'de Unreal II grafik motoru kullanılıyor. Oyunda üç farklı ırktan istediğiniz birini seçebileceksiniz. Lineage 2'de farklı bir savaş sistemi kullanılıyor.



Ghost Master

Eğer hayalet grubunuzla birlikte insanları korkutmak istiyorsanız, Ghost Master'ı bekleyin. 29 Haziran 2003'e kadar. Bir nevii anti-Sims...



Kriz

Kriz, 5 kişiyle oynanabilen online-multiplayer-sıra tabanlı bir strateji oyunu. Oyundaki amacınızsa diğer şehirleri yok etmek. Çıkış tarihiyse 15-Şubat-2003...



Gooka 2

Yeni bir 3D adventure... Oyun 3D olarak tasarlanmasına rağmen, karakterinizi mouse'la kontrol edebileceksiniz. Gooka 2'deki bulmacalarsa çok zor olmayacak.

Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi
007: Nightfire	Aksiyon	15-Kasım-2002
1914: Great War	Strateji	29 Kasım 2002
Anno 1503 AD	Strateji	7-Şubat-2003
AquaNox 2: Revelation	Aksiyon	22-Kasım-2002
Battle Realms: Winter of The Wolf	Strateji	31-Ekim-2002
Black&White 2	Simulasyon	Belli Değil
Blitzkrieg	Strateji	28-Mart-2003
BloodRayne	Aksiyon	01-Aralık-2002
Championship Manager 4	Spor	Şubat-2003
Chaser	FPS	15-Kasım-2002
Colin McRae Rally 3	Yarış	Belli Değil
Command & Conquer: Generals	Strateji	24-Ocak-2003
Commandos 3	Strateji	27-Haziran-2003
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	Belli Değil
Deadlands	RPG	01-Mayıs-2003
Delta Force: Black Hawk Down	Taktik FPS	Şubat-2003
Deus Ex 2: Invisible War	FPS	Belli Değil
DOOM III	FPS	Belli Değil
Driver 3	Yarış	Belli Değil
Duality	Aksiyon	01-Kasım-2002
Duke Nukem Forever	FPS	Belli Değil
Elder Scrolls III: Tribunal	RPG	28-Kasım-2002
Etherlords II	Strateji	Belli Değil
EVE-Online: The Second Genesis	Devasa Online	26-Ekim-2002
EverQuest II	Devasa Online	Belli Değil
Fahrenheit	Adventure	Belli Değil
Far Cry	FPS	Belli Değil
Far West	Strateji	29-Kasım-2002
Final Fantasy XI	Devasa Online	Belli Değil
Freelancer	Simulasyon	Belli Değil
Full Throttle II	Adventure	Belli Değil
Galleon	Aksiyon	13-Aralık-2002
Ghost Master	Strateji	28-Mart-2003
Gothic II	RPG	30-Kasım-2002
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	Belli Değil
Harry Potter: Chamber of Secrets	Aksiyon	08-Kasım-2002
Haegemonia: Legions of Iron	Strateji	15-Kasım 2003
Heroes of Might & Magic V	Strateji	05-Aralık-2003
Hidden & Dangerous 2	Taktik	Belli Değil
IGI 2: Covert Strike	Taktik FPS	15-Kasım-2002
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	Simulasyon	14-Kasım-2002
Imperium Galactica III	Strateji	27-Mayıs-2003
Impossible Creatures	Strateji	01-Ocak-2003
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Adventure	02-Ocak-2003
Knights of the old Republic	RPG	Belli Değil
Kohan II	Strateji	Belli Değil

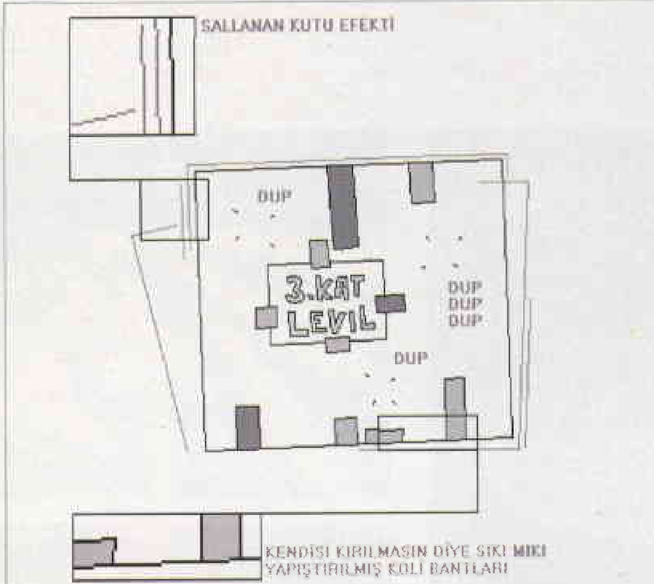
Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi
Kriz	Online Strateji	15-Şubat-2003
Lineage II: The Chaotic Chronicles	MMORPG	Belli Değil
Lionheart	RPG	Belli Değil
Master of Orion 3	Strateji	26-Kasım-2002
Max Payne 2	Aksiyon	Belli Değil
Midway: Naval Battles	Strateji	Belli Değil
Medal of Honor: Spearhead	Aksiyon	22-Kasım-2002
Myst Online	Adventure	Belli Değil
NBA Live 2003	Spor	29-Kasım-2002
Pax Romana	Strateji	29-Kasım-2002
Post Mortem	Adventure	25-Ekim-2002
PRO Race Driver (TOCA)	Yarış	08-Kasım-2002
Project BG&E	Aksiyon	28-Mart-2003
Psychotoxic	Aksiyon	01-Mart-2003
Quake IV	FPS	Belli Değil
Rabid Dogs	Taktik FPS	28-Mart-2003
Rallisport Challenge	Yarış	29-Kasım-2002
Rainbow Six: Raven Shield	Taktik FPS	13-Şubat-2003
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Aksiyon	03-Mart-2003
RtC Wolfenstein: Enemy Territory	FPS	Belli Değil
Rise of Nations	Strateji	28-Mart-2003
Robin Hood: Defender of the Crown	Strateji	29-Kasım-2002
Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
Savage	Aksiyon	28-Mart-2003
Sea Dogs II	RPG	Belli Değil
Silent Hill 2	Aksiyon	29-Kasım-2002
Silent Storm	Taktik FPS	30-Mayıs-2003
SimCity 4	Strateji	29-Kasım-2002
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Strateji	29-Kasım-2002
Star Trek Elite Force II	FPS	Belli Değil
SWAT: Urban Justice	Taktik FPS	Belli Değil
Terror Hunter	Aksiyon	28-Kasım-2003
Thief III	FPS	Belli Değil
The Great: Escape	Aksiyon	29-Haziran-2003
The Sims Online	Simulasyon	13-Aralık-2002
Tom Clancy's Splinter Cell	FPS	06-Aralık-2002
Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	Şubat-2003
Total Immersion Racing	Yarış	01-Kasım-2002
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Unreal II: The Awakening	FPS	Belli Değil
Vietcong	FPS	23-Mart-2003
Voodoo Islands	Aksiyon	28-Mart-2003
White Fear	Adventure	15-Kasım-2002
Worms 3	Strateji	Belli Değil
XIII	FPS	27-Mart-2003
Y-Project	FPS	28-Mart-2003

LİSTEYE YENİ GİRDİ

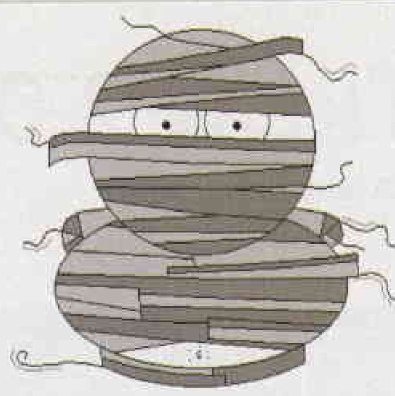
ERTELENDİ

ofiste bu ay

Az arkaya taşındık.

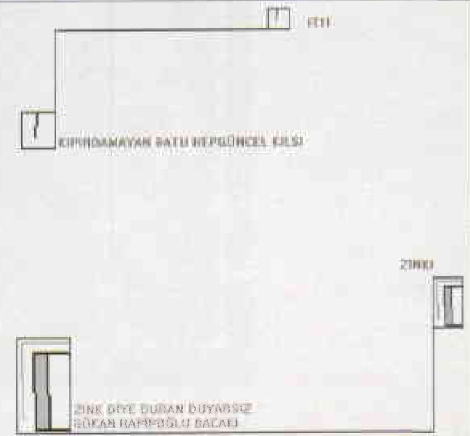


purak Purağk Pakmeneğk bu ay taşınma esnasında yanlışlıklan kendisini koliledi. Koliye dup dup ve de dup diye vurarak Levıl sakinlerinden yardım isteyen Purak'ı kimse duymadı. Bunun üzerine koca kafalı Purak kolisel yaşama girdi.



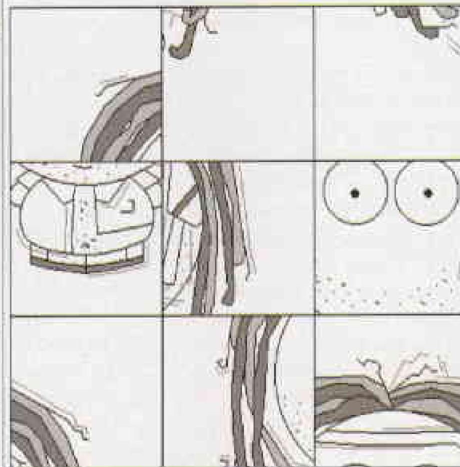
mad dok Mad Dok ise bu ay eşyalarını paketlerken yanlışlıklan kendisini paketledi. Bu paket olayı sonrasında mumyaya dönen Mad Dok'u farkeden Levıl çalışanları, zaman kaybetmeden kendilerini 3. kattan aşağıya attılar. O sırada lay lay loğm diyerek dergiye gelmekte olan Can Kori ise üstlerine düşen Levıl dumble'larından kaçamayıp olay yerinde kafa verdi.

patu&gökan Patu&Gökan adındaki siyam freelance'leriyse bu ay taşınma esnasında kılını veyahut bacağını kımıldatmadı. Freelance'ler diye dergiye bile uğramayan Tıp Patu Hepgüncel'i ve Gökğan Hapipoğlu'su, koli taşımaktan kolibasili olan Levıl jamiyası tarafından linç edilmek istendi. Bunun üserine araya giren Ecovit Bıktım her iki tarafı da tek başına linç etti.



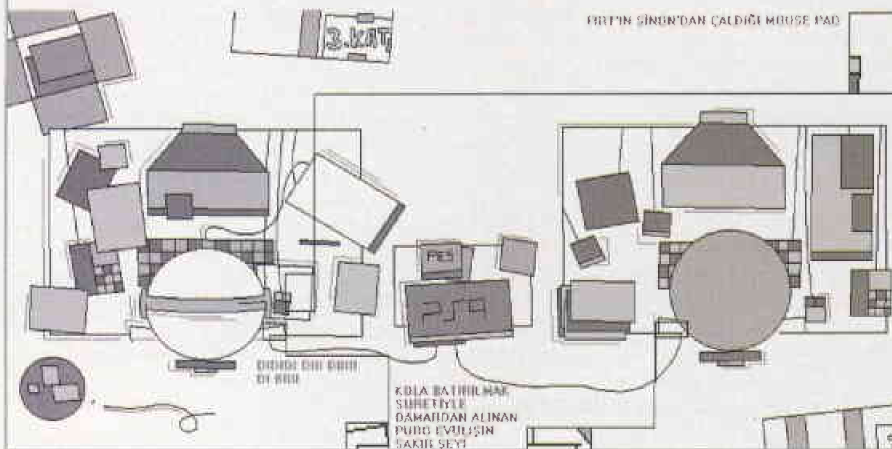


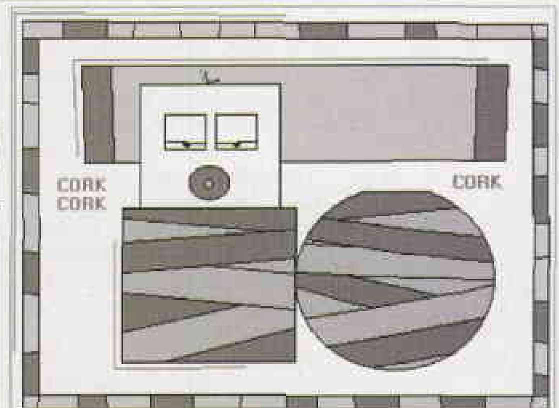
selpak Selpağk Sisla Moğlu ise yeni yere taşınır taşınmaz kolileri birleştirmek suretiylen uyuyakaldı. Selpak'ın kafasına Diyet Kola, veyahut ne bileyim Earth and Beyond dökerek onu uyandırmaya çalışan Levıl ve de Çip çalışanları bu girişim sonucunda bir şey elde edemediler. Selpak kaldığı yerden sızmaya devam etti.



gorcan abi Kımıl Zararlısı Gorcan Abi ise sınavı kazanamadı. Sınavı kazanıp okula girip envayi çeşit kızla haşır neşir olma şansını kaybeden Gorcan Abi bu olaydan sonra kendisini koyverip böyle puzzle gibi dağıldı. Bununla da yetinmeyerekten saçının bir tutamını çingene kırmızısına boyayan Gorcan Abi, yaptığı basın toplantısında hayatının kaydığını ve bir daha bu kadar kızı nasıl bir arada bulacağını ve de vay anasınıydı belirtti.

fırt + sinon Fırt Fırt ile Sinon'sa bu ay Puro Evulışın Sakır oynarken komaya girdi. Yeni yere taşınırken Kasımpaşa'daki enkaz altından ilk olarak PileySiteyşın 2'yi ve Puro Evulışın Sakır CD'sini kurtaran Fırt Fırt ile epey Simon Sınon, kollarına PileySiteyşın 2 bağlayarak komadan çıkmayı başardı. Bu arada mouse'unun çalışması için Sinon'un mouse pad şeyini çalan Fırt Fırt, Sinon'un bu olayı farketmesi üserine yurt dışına kaçtı.





cen kerdem Bu ay aramıza nurtopu gibi bir Cen Kerdem katıldı. Fırt Fırt'a attığı tostlu ICQ mesajında kendisinin kübik çizilmesi konusunda Fırt Fırt'ı tehdit eden ve Erdem'in kafasız olarak sakat makat çizilmesine sebebiyet veren Cenk adındaki kareler prizması daha sonra kayıplara karıştı.

Yazan ve de Çizen: Fırt Fırt | firat@level.com.tr (Sınavı kazanamadım diye üzülme Gorcan'ım, ben yine de sana pizza ısmarlarım)



TRON 2.0

20 yıl sonra yeniden...

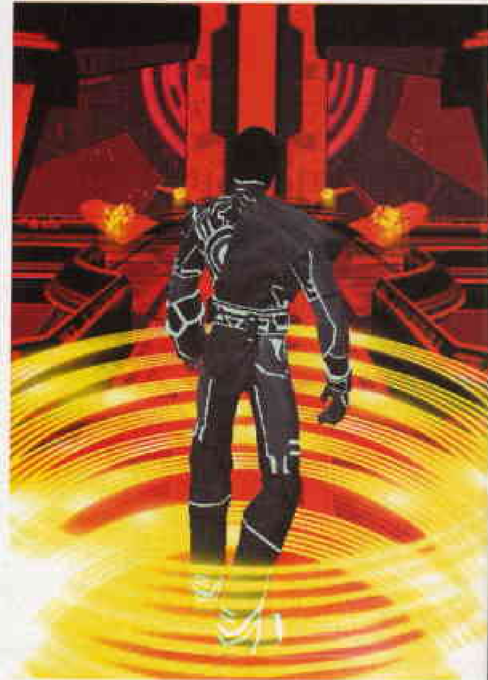
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ **Mart.2003** TÜR **FPS** YAPIM **Monolith** DAĞITIM **Disney Interactive** WEB **www.lith.com**

" Henüz Tron gibi bir oyun çıkmadı bildiğim kadarıyla, bu yüzden klasik olma ihtimali yüksek. Ama kan ve et görmeyi sevenlere çok hitap etmeyeceği de açık. "

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr







Disney bundan yirmi yıl kadar önce TRON diye bir film yaptı. O zamana kadar çoğunlukla neşeli çocuk filmleriyle tanınan Disney için bu film tamamen sıra dışı bir çalışmaydı. Tron pek çok açıdan türünün ilk örneği olarak sinema tarihine geçti. En büyük özelliği neredeyse tamamen bilgisayar grafiklerinden oluşuyor olmasıydı, tabii günümüzde en ucuz B sınıfı filmlerde bile bol bol bilgisayar efekti var, o yüzden bunun pek ilgi çekici bir yanı yokmuş gibi gelebilir. Ancak o dönemde bu duyulmamış bir şeydi. Ve aslında filmin büyük bir kısmı "sayısal" bir dünyada geçtiğinden lüzumluydu da. Ancak burada uzun uzadıya filmin konusunu anlatacak değilim, ne de olsa meraklısı izlemiştir, izlemeyenler de bulup izlesin.

Benim size anlatacağım Tron 2.0 adlı oyun, Disney'in de onayıyla Monolith son birbuçuk yıldır bu oyun üzerinde çalışıyor ve 2003 baharında bitmesi planlanıyor. Ancak Tron 2.0 adından da anlaşılabileceği gibi ilk filmin oyunu değil. "İlk film" dedim değil mi? Evet, Disney şu aralar Tron 2'yi çekmekle meşgul, ancak bu konuda dışarı pek haber sızdırmamaya özen gösteriyorlar. Ne var ki oyun bu ikinci filmi de konu almıyor. Aksine oyun filmden 20 yıl sonra geçen olayları işliyor, ancak buradaki senaryo ikinci filmde göreceklerinizden tamamen bağımsız. Yani bir noktada Disney aslında üç adet Tron filmi çekmiş olacak, ancak bunlardan birini sadece PC oyuncuları izleyebilecek.

Sayısal Kabus

Tron 2.0 oynanış açısından bir FPS olacak, burada kaybolan babasını bulmak için kendini "bilgisayarın içine sokan" genç bir programcının başından geçenleri göreceğiz. Tabii bu "bilgisayara girme" olayı orijinal filmdeki olayların temelini oluşturan "sayısallaştırma projesi" ile yakından ilgili. Bu teknoloji büyük bir firma tarafından herhangi bir nesnenin tamamen sayısal bir veri dosyası haline dönüştürülüp depolanabilmesi için geliştiriliyor, ne var ki şirketin ana bilgisayarını korumakla yükümlü yapay zekanın çeşitli sebeplerden "bozulması" sonucu sayısal ortam tam bir cehenneme dönüşüyordu. İlk filmden 20 yıl sonra ana programı yazan ve ortadan kaybolan elemanın programcı oğlu da benzer bir maceraya atılmak zorunda kalacak.

Monolith oyun için NOLF 2'de kullanılan Jupiter grafik motorunun daha da gelişmiş bir versiyonu olan Triton'u kullanıyor. Ancak burada son derece gerçekçi mekanlar, düşmanlar ya da kanlı çarpışmalar beklemeyin, çünkü TRON dünyası tamamen kendine has görünümünü aynen oyuna taşıyor. Resimlerden de görebileceğiniz gibi gezeceğiniz mekanlar çeşitli elektronik aletlerin içinde var olan, hayli gerçek-üstü bir dünya ve haliyle grafikler bunu iyice yansıtacak. Ancak tüm yapacağınızın etrafta dolanıp önünüze çıkan herşeyi vurmak olduğunu sanmayın, çünkü sadece düşmanlarla değil, size yardımcı olacak başka "alt-programlarla" karşılaşabileceksiniz. Her ne kadar oyunun havasının orijinal filme sadık kalması için uğraşılıyorsa da, gerek konu, gerek ortamlar, gerek düşmanlar 20 yıl sonrasında olduğunuzu size hissettirecek.

Light Cycles

Tron filminde en beğenilen sahnelerden biri şüphesiz dev bir arenada yapılan Light Cycle karşılaşması idi. Şahsen sayısal bile olsalar o motorsikletlerin tasarımlarına hayran kalmıştım. Oyunda en az iki yerde Light Cycle kullanmanız gerekecek, ancak bunun dışında yol boyunca edindiğiniz yeteneklerden de faydalanmanız şart olacak. Ana karakter macera boyunca çeşitli "programlar" bularak kendini "update" edecek, daha verimli iş görebilecek. Aynı durum silahlar için de geçerli, oyunda dört temel silah mevcut ve bunlar ilk başta hayli zayıflar. Ancak kullandıkça ve gerekli ek parçaları buldukça bu silahlar da inanılmaz güçlü hale gelecek. Tabii ilerledikçe karşılaşacağınız durumlar bunlara ve diğer yeteneklerinize daha fazla ihtiyaç duymanızı gerektirecek.

Tron 2.0 hayli sıradışı bir oyun olacak gibi görünüyor. Doğrusu filmin üzerinden bu kadar zaman geçtikten sonra oyunun yapılması şaşırtıcı gelebilir, ancak hem devam filminin çekilmekte olduğunu, hem de bilgisayar teknolojisinin ancak yeterince olgunlaştığını düşünürseniz zamanlamayı mantıklı bulursunuz. Şahsen sabırsızlıkla bekliyorum.

BLOOD RAYNE

Vampirden avcı olursa Nazi miğferinden de lazımlık olur

ÇIKIŞ TARİHİ **30 Kasım 2002** TÜR **Aksiyon** YAPIM **Terminal Reality** DAĞITIM **Majesco Inc.** WEB **www.bloodrayne.com**

İkinci Dünya Savaşı'nı kazanmak için Almanlar'ın doğa üstü güçler üzerine araştırmalar yaptıkları bilinen bir gerçek. Return to Castle Wolfeinstein'dan sonra Blood Rayne'de aynı esas üzerine kurulu bir oyun. Aslında herşey Blood Rayne isimli kahramanımızın annesi ile başlıyor. Bir vampirin tecavüzüne uğrayan kadıncağız çocuk olarak yarı vampir yarı insan bir kız doğuruyor. Bu yarı vampir kız, tabiki insan üstü bir takım güçlere sahip. Doğumundan itibaren tek amacı annesine tecavüz eden vampiri bulmak olan Rayne, Nazilere karşı savaşan bir yeraltı teşkilatı Brimstone Society tarafından keşfedilerek eğitiliyor. Böylelikle operasyonlara gitmeye başlıyor. Güney Amerika'ya kaçmış olan Nazi ve ırkçı İtalyan artıklarının bir takım doğa üstü projeler üzerinde çalıştığını keşfeden Brimstone ajanımızı bu bölgeye yolluyor.

Kıtırından Nazi çek!

Şu anda konsollar için piyasaya çıkmış durumda olan oyun bir aksiyon adventure. Bu da bir çok silah kullanacağımız manasına geliyor. Kahramanımızın kollarında iki adet kısa kılıç uzunluğunda ve son derece keskin bıçaklar bulunmakta. Ne olursa olsun bu bıçaklar her zaman silah olarak üzerimizde kalıyor. Yakındaki düşmanları bu şekilde döner yaparken uzaktakiler için ise bıçak atabiliyoruz. Fakat insan yanımız sayesinde düşmanlarımızdan aldığımız tüfek, tabanca gibi silahları da kullanma yetisine sahibiz. Silahlarımızı oyun içerisinde geliştirebiliyoruz.

Bir vampirin enerji içeceği tabiki kan olacaktır. Oyunlarda saflık derecesinde iyi karakterlerin başrolü kapmasına karşın, bu oyunun başrolünde son derece çelişkili bir karakter var. İnsanlığı kurtarmak için kan içen, son derece vahşi yok etme yöntemleri kullanan, yarı yaratık kahramanımız, sınırları zorlarcasına, deri kıyafetleri içinde bir o kadar da seksi. Zaten sinemada da vampir karakterleri çizilirken hep bu portre oluşur. Kötü ama bir o kadar da karizmatik ve çekici.

Vampire Time

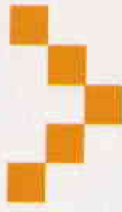
İhtiyacının üzerinde kan emen Rayne oyunda yer yer deliriyor. Eğer daha da fazla kan içerse bu kez blood lust denilen gözünü kan bürüme moduna giriyor. Zaten normalde son derece hızlı hareket etmesinden dolayı Blood Rayne, tıpkı Max Payne'de gördüğümüz gibi bir "bullet time" yani ağır çekim haline dönüşebiliyor. Bu durumlarda rakibinin kurşunlarından kaçması kolaylaşırken aynı zamanda isabet yeteneği de arttığı için daha düzgün vuruşlar yapabiliyor. Sırf bu oyun için Terminal Reality firması Infernal Engine adını verdikleri bir oyun motoru geliştiriyor. Böylelikle rakibimizin kucağına bacaklarımızla yerleşip onun kanını emmek ya da parçalara ayırmak gibi işleri itinayla yapabileceğiz.

Rayne ölümsüz olmasına karşın bir takım zayıflıkları da var. Kutsal suya karşı hiç bir şekilde bağışıklık taşımamakta ve eğer kan içemezse bir süre sonra enerjisi azalmaya başlamakta. Doğa üstü güçlere sahip olan Rayne yalnız hızı ve acımasızlığıyla değil görme yetisi ile de düşmanlarına karşı avantajı var. Enhance vision ile bir nevi zoom yapabilirken aura vision ile hem düşmanlarını objelerin arkasından bile seçebiliyor hem de onların ne kadar kan taşıdıklarını görebiliyor! Yani tıpkı pazarda domates seçer gibi avını seçebiliyor.

Cadılar bayramında PC'lerimizde olacak oyun için çok olumlu görüşlerimiz var. Dilerim bu kadar vaatten sonra bizi hayal kırıklığına uğratmazlar. Hiç birimiz vampirli bir Max Payne'e hayır demeyiz öyle değil mi?

"Süper bir oyun olacak. Özellikle oyun içindeki karanlık atmosferi solumayı heyecanla bekliyoruz."

Burak Akmenek
burak@level.com.tr



COLIN MCRAE RALLY 3

Aslında kemeri bağlamanın pek faydası yok mu sankim?

Tahmini Çıkış Tarihi Mart 2003 | Tür Yarış | Yapım Codemasters | Dağıtım Codemasters | Web www.codemasters.com/colinmcrae

"Oyun hakkında şimdiye kadar ortaya çıkan malzeme yeterince iyi olduğunu kanıtlar gibi. Bir terslik olmazsa kısa zaman içinde en iyi yarışımızı yapacağız."

Onur Bayram
onur@level.com.tr









Sanırım artık Colin abiyle tanışmaya hak kazanmışımdır. Tam bir ay boyunca oyunuyla yatıp kalktıktan, bütün parkurlarını en iyi derecelerle bitirdikten sonra bir şekilde buna hak kazanmış olmam lazım. Oyunculuk yaşamım boyunca yatıp kalkıp düşündüğüm oyun sayısı bir elin parmaklarını geçmez. Beni ilk hapseden oyun Quake I olmuştur. Daha sonra da StarCraft evreninde kaybolduğumu itiraf ediyorum. Bu iki oyundan sonra en uzun süre oynadığım oyun Colin McRae Rally 2.0 oldu. Biraz iş sebebiyle oldu gibi gözükse de bir ay boyunca bir saniye bile sıkılmadım. İnanıyorum ki herkesin "İyi Oyun" kavramının arkasında yatan gerçekleri anlaması için bu şekilde bir testten geçmesi lazım.

Testi geçtik. Şimdi gelelim ödüle. Colin McRae Rally 3, geldi, gelecek, ertelendi derken, çıkmasına çok az bir süre kaldı. Eğer PS2 sahibiyseniz daha da az süre kaldı. Çünkü ilk olarak oyunun PS2 versiyonu piyasaya sürülecek. Oyun gerçek bir geliştirilme sürecinden geçmiş olarak geliyor. Bir oyun geliştirici firmanın bir araba firmasının teknik elemanlarıyla ve dünyaca ünlü bir pilot ve onun co-pilotuyla beraber bir oyun geliştirmesi kulağa ne kadar da hoş geliyor di mi? Hem de bu geliştirme ortamı o kadar sıcak bir ortam ki. Şöyle anlatayım:

Bir masaldır McRae Rally

Sevgili Codemasters çalışanları Ford Racing Team'den arkadaşlarıyla beraber gezmekten arta kalan zamanlarında yeni oyunla ilgili düzenlemeleri yaparlar. En uygun fizik motorunu bulmak için oldukça uğraşırlar. Hatta iki arada bir derede oldukça iyi gözüken bir grafik motoru da yaparlar. İkinci oyundaki araçlar için kulladıkları 800 poligonu biraz(!) arttırarak 13.000 poligonluk araçlar, bunlara yepyeni hasar modelleri, yeni parkur kaplamaları, hava ve yol şartlarını çok iyi yansıtan efektler ve bir de süpriz için Colin ve Nicky'nin başarılı animasyonlarını ekleyerek oluşan yeni oyun taslağını oluştururlar. Daha sonra Colin'in evine kurdukları özel bir test sistemi sayesinde Colin'in parkurları, araçların yol tutuşlarını, hava şartlarını ve genel fizik motorunu denemesini sağlarlar. Bu şekilde gelen uyarılarla oyunu daha da iyi olacak şekilde geliştirirler. En sonunda da efsanevi sesiyle Nicky ortaya çıkar. Parkurlar için özel olarak evinde yazdığı notların seslendirmesini yapması için stüdyoya girer ve en son adım da oyuna eklenerek masal burda biter. Oyun hakkında açıklanan çok az bilgi var. Ama hangi araçların olacağını neyseki açıladılar. Citroen Saxo Kit Car, Citroen 2CV Sahara, Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Lancia 037, Ford Focus RS WRC 2002, Puma Rally Car, 1986 RS200, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX (44S) ve Subaru Impreza 22B Sti herhalde sizi biraz idare eder. Etmez diyorsanız bir kaç tane de gizli araç olacak ama onlar açıklanmadı.







Masal ne zaman gerçek olur; veya en azından gerçeğe yaklaşır? Sabırla beklerseniz olur. Ne kadar bekleyeceğiz derseniz PS2'si veya Xbox'ı olanlar için bunun yılbaşından önce olacağı yönünde haberler var. PC versiyonu ise yılbaşından hemen sonra çıkacak. Eğer sabır edemem ben beni oyalayacak bişiyler bul diyosanız size oyun içi çıkmış videoları tavsiye ederim. Gerçi izleyince sabır süreniz daha da kısalıyor sanki ama neyse. Şimdilik bu kadar ön bilgi ile idare etmeye çalışın. Çok yakında daha fazla bilgi edineceksiniz. Son bir tavsiye daha; yerinizde olsam oyun çıkana kadar delice CMR 2.0 oynardım!!!

ELDER SCROLLS 3 TRIBUNAL

Kral-tanrılar yaşlanıp delirirse ne olur ?

Tahmini Çıkış Tarihi Aralık 2002 Tür RPG Yapım Bethesda Softworks Dağıtım Bethesda Softworks Web www.elderscrolls.com





İşte yukarıdaki sorunun cevabını bulacağımız yer The Elder Scrolls III: Morrowind için gelen genişleme pakedi Tribunal. Üstelik paket bir add-on değil bir add-in. Yani illaki oynamak için oyunu bitirmeniz gerekmiyor. Tam tersine Elder Scrolls serisindeki serbestiye uygun olarak oyuna yeni bölgeler ve yepyeni bir senaryo ile questler eklemesine karşın kurduktan sonra isterseniz sıfır bir karakterle bile oynayabiliyorsunuz. Tabiki eski karakterinizle de devam etmek mümkün. Oyuna yepyeni bir kıta ve yeni bir sürü şey eklendiğini düşünün o kadar.

Küpeliler siziii

Pakedin deliler üzerine kurulu olması kötü olduğu manasına gelmiyor tabiki :), hatta içerdiği fikirler ile çok iyi olacağa benziyor. Örneğin oyunun geçtiği Vverdenfel kıtasını yöneten tiranların hakim olduğu şehirlere gireceksiniz. Bu şehirlerden Mournhold Morrowind'in başkenti ve Almalexia adlı başka bir kentin içinde yer alıyor. Evet doğru okudunuz. Başkent tıpkı Roma'nın içinde yer alan Vatikan gibi bağımsız bir şehir.



Sotha Sil'in Clockwork City'si yeni mekanlar arasında. Clockwork City (şehrin adı aynı zamanda tiranınında adıyla anılıyor yani şehir iki isimli karıştırmayın) oyundaki sinsi tiranlardan biri olan Sotha Sil'e ait ve daha önce pek kimsenin gitmediği gizli bir şehir. Hatta Tribunal'ın içindeki ana quest'in bir bölümü de bu şehrin yerini bulmak olacak. Şehirler kadar dungeonlarda oldukça zaman geçireceğiniz yerlerden birisi. Hatta büyüklüklerinden dolayı yeryüzünden daha çok yer altındaki bu alanlarda dolaşacaksınız. Yeni mekanlar tabiki yeni düşmanlar ve onları öldürmek için kullanacağınız yeni eşyalar manasına geliyor. Düşmanlarınız arasında goblinler, lich lordlar ve Fabricant'lar olacak. Fabricant'lar orijinal oyunda da gördüğümüz robotvari düşmanlara benziyor. Oyunun yapımcıları düşmanları yalnızca öldürmemiz yerine, öldüğünde kullandıkları silahları düşüren düşmanlar yaratmayı daha çok sevdiklerini söylüyor. Paketteki düşmanlar da böyle olacak.

Nereye yazmıştım ?

Oyuna gelecek en güzel yenilik yeni bir journal ve harita sistemi. Tamamlanmış ve tamamlanmamış questleri ayrı ayrı yerlere sıralayan ve tamamlanmamışlarda bir sonraki basamağın ne olması gerektiğini söyleyen journal sistemi işimizi çok kolaylaştıracak gibi. Harita sistemi ise not almamızı sağlayarak sağa sola attığımız eşyaları daha rahat bulmamıza yardımcı olacak. Pakedi kurduğunuz anda ister eski ister yeni bölgelerde oynayın journal ve harita sistemi otomatikman yenilenecek ve eski questleriniz yeni sisteme göre düzenlenecek. Oyundaki yeniliklere farklı karakter ırkları dahil edilmemiş. Ayrıca oyun size 40 saatlik bir zaman süresi tanıyor. Bethesda resmi olarak ürettiği ve sitesinden indirebileceğiniz plug-in'leri CD'ye koyup koymama konusunda henüz bir karar verebilmiş değil. Eğer koymaya karar verirse yalnızca kendi plug-in'lerini koymayı planlıyor. Çünkü oyunun meraklıları tarafından üretilen çok güzel çalışmalar olmasına karşın bir sorun çıktığında birde bunların teknik desteğiyle uğraşmak istemiyor. Ne olursa olsun Tribunal yenilikleriyle bize eğlenceli zaman geçirtecek gibi görünüyor. Özellikle şehir içinde şehir, devasa dungeonlar ve vaadettiği yeni ekipmanlarla fazlasıyla ağzımızın suyunu akıtıyor (bu da ne iğrenç bir değimdir yahu).

" Eğer Morrowind'de ki bugları da onarırsa süper olabilir. Şimdilik öyle görünüyor. "

Burak Akmenek
burak@level.com.tr







XENUS

Sakın ismine bakıp aldanmayın!

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ Eylül 2003 TÜR FPS Adventure YAPIM Deep Shadows DAĞITIM Belli değil WEB www.deep-shadows.com

"Morrowind gibi geniş bir dünya, SOF 2 gibi silahlar ve aksiyon, en iddialı Adventure'dan daha esnek bir oyun yapısı. İnsan bu oyunu beklemez de ne yapar?"

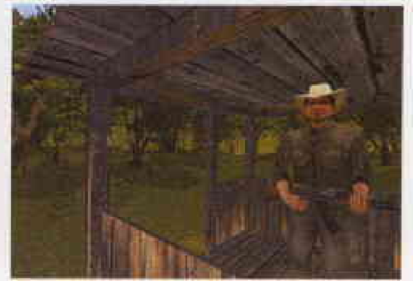
M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Xenus. Çoğu insan bu isme bakıp ta bu oyunun klasik tarzda bir "shoot-em-up" olduğunu düşünebilir. Ama aslında değil, yakından uzaktan alakası bile yok. Xenus aslında bir FPS, ama bugüne dek oynamaya alıştığımız türden değil, ve eğer yapımcı firma Deep Shadows işin altından kalkmayı başarabilirse bu oyun türüne tamamen yeni bir bakış açısı getirebilir. Ama kimdir Deep Shadows, bugüne dek ne yapmıştır? Bu firma aslında eski komünist blok ülkelerinden çıkan yeni nesil firmalardan biri ve daha önce Codename Outbreak ile isimlerini duyurdular. Her ne kadar o oyun hayli sorunlu idiyse de, yine de içerdiği fikirlerle oyun pazarında hayli ilgi çekmeyi başarmıştı. Ancak Xenus futuristik bir savaşı değil, tamamen günümüzü konu alıyor. Deep Shadows bir Amerikan firması değil, "politik açıdan doğru" oyunlar yapmak gibi bir zorunlulukları pek yok, bu yüzden Xenus bizi Kolombiya ormanlarına ve orada yürütülen "kirli savaşların" tam göbeğine götürmekten çekinmiyor.









Uyuşturucu ve Silah

Gerçekte bugün Kolombiya dünya üzerindeki en "sıcak" noktalardan biridir. CIA destekli paralı askerler hayli bozulmuş bir hükümetin emrinde uyuşturucu tacirleri ve sol tandanslı gerillalarla çarpışıp durur. Burada suç oranları öyle yüksektir ki adam kaçırma ve cinayet bir endüstri haline gelmiştir. Gerçekten de Kolombiya'da bir iki ay geçiren her yabancı paralı askerin burayı Amerika'nın "yeni ve gizli" Vietnam'ı olarak tanımlaması şaşılacak bir durum değildir. İşte siz tam bu şenlik ateşinin ortasına cebinde bir tomar dolarla düşen bir Amerikan vatandaşını canlandıracaksınız. Oyunun baş kahramanı Kevin Myers günlük işinde gücünde olan sıradan bir vatandaştır. Ancak bir sabah kızkardeşinin çalıştığı dergiden bir telefon alır. Hatun kişi bir makale yazmak için Kolombiya'ya uçmuş, ancak ortadan kaybolmuştur. Yaşayan tek akrabası siz olduğunuzdan dergi yöneticileri sizi durumdan haberdar ederler. Ancak siz boş boş oturup beklemek yerine kızkardeşinizi bulabilmek için ortama doğru yola çıkarsınız.





Yaban Topraklar

Xenus oyun başladığı andan itibaren sıradan bir FPS gibi değil, daha çok Morrowind tarzında bir yapım olarak kendini önünüze serecek. Deep Shadows oyun için tek bir harita tasarlıyor, 25x25 kilometre, yani 625 kilometrekare büyüklüğündeki bu harita adım adım modelleniyor ve oyunda ne bir bölüm, ne de yükleme ekranı bulunmayacak. Bu harita altı farklı fraksiyondan binlerce karakterle dolu, ancak oyuna başladığınızda bunların büyük bir kısmı size karşı "tarafsız" olacak. Tıpkı gerçek bir RPG'de olduğu gibi dostlarınızı ve düşmanlarınızı hareketleriniz belirliyor. Cebinde biraz doları olan sıradan bir Amerikalı için pek yaşanası bir ortam değil aslında, çünkü burası tam bir savaş alanı, ancak sizin de amacınız tatil yapmak ya da tüm haritadaki her karakteri öldürmek değil, bir an önce kızkardeşinizi bulup ortamdan topuklamak. Bu da tetik parmağınıza hakim olmanızı gerektiriyor, çünkü her karşınıza çıkana sıkmaya başlarsanız kardeşinizin akıbetini öğrenmeniz asla mümkün olmayacaktır.

M-16 ve Hummer

Oyun yine de bir FPS olduğundan ve er ya da geç çatışmanız gerekeceğinden pek çok modern silah bulmak mümkün, ayrıca bunlar ek parçalarla modifiye de edilebiliyorlar. Bir başka önemli unsur ise araçlar, oyunda pek çok farklı araç var ve bunların hepsi kullanılabilir, çünkü gerçekten de harita çok büyük. Ama tabii tüm malzemeler ve araçlar değerli, yani yeterli paranız ya da "iyi bağlantılarınız" yoksa Kolombiya ormanlarını yürüyerek geçmeniz gerekebilir, ki bu da pek akıllıca değil, çünkü ortam pek "piknik" yapılacak bir ortam değil. Haliyle bu durum kiminle nasıl konuştuğunuz ve kimin için ne yaptığınızı daha da önemli kılıyor.

Deep Shadows oyun için kendi grafik motorunu yazıyor ve gördüğümüz kadarıyla hayli yüksek bir sistem gerektirecek olsa da sonuç buna değecek gibi. Tabii multiplayer manyakları unutulmamış, isteyenler oyunu takım olarak oynayabilecekler. Deathmatch hastaları ise biraz Counter-Strike çağrışımı yapan multiplayer oyun modlarından faydalanabilecek, tabii bunların haritaları daha küçük ve özel. Kısaca, beklenesi bir oyun!

GOTHIC 2

Büyük ihtimalle ilkini de oynamadınız ki!

Tahmini Çıkış Tarihi Haziran 2003 Tür RPG Yapım Piranha Bytes Dağıtım JoWood Web www.gothic2.com

Gothic aslında piyasaya çıkalı çok zaman oldu. Ama bir Alman firması tarafından sadece iç pazar düşünülerek Almanca hazırlandığı için yakın zamana dek pek adı duyulmamıştı. Kısa bir süre önce ise oyunun yabancı ülkelerde satılacak İngilizce sürümü çıktı, hemen ardından da firmanın ikinci oyun üzerinde çalıştığı haberi geldi. Adından da anlaşılabileceği gibi bir grup neşeli programcının kurduğu nispeten genç bir firma olan Piranha Bytes bu devam oyununu İngilizce olarak hazırlıyor. JoWood tarafından tüm dünyaya dağıtılacak olan oyunun önümüzdeki yılın başlarında çıkacağı tahmin ediliyor.

Burada büyük bir sorun var aslında, ilk oyun dünyada pek fazla bilinmiyor, peki nasıl olacak ta insanlar ikinci oyunun başında kendilerini tamamen olaylara yabancı kalmaktan kurtarabilecekler? Programcılar buna şöyle bir çözüm getiriyorlar, oyundaki karakteriniz kendini ilk oyunun geçtiği hapishane kolonisinin hemen dışında ve baygın durumda buluyor. İlk oyundaki tüm olayların temelini oluşturan ve kolonideki mahkumları içeride tutan sihirli duvarın patlaması esnasında çöken kayaların altında kalan eleman hem yaralı, hem de hafıza kaybından muzdarip. Yani tam bir sıfırdan başlama durumu söz konusu. Sık yapılan bir numara ancak tutmaması için sebep yok tabii ki.





Taş Ejderha

Gothic 2 konu olarak ilkinde ucundan kıyısından değinilen olayları temel alıyor. Eski hapishane kolonisini dış dünyadan ayıran sihirli duvarın çökmesiyle buradaki mahkumlar serbest kalırlar. Etrafa dağılan mahkumlar çeteler kurarak çiftçileri ve yerleşim bölgelerini tehdit etmeye başlarlar. Bunun üzerine halk askeri birliklerin duruma müdahale etmesini ister, ne var ki nesillerdir mahkumların çıkışı olmayan bir koloniye hapsedilmesine alışmış olan güvenlik güçleri canını dişine takıp savaşan tecrübeli suçlulardan oluşan çetelerle başa çıkamayacak denli zayıf düşmüştür. Sonuçta halk yavaş yavaş çetelerin tarafına kaymaya başlar, ülke kendini bir sivil savaşın göbeğinde buluverir. Fakat tüm karmaşa ortamında kimsenin farkına varamadığı bir olay cereyan etmektedir. Eski ve unutulmuş bir güç yavaş yavaş uyanmaktadır. Kimsenin aklına sihirli duvarların mahkumlardan daha fazlasını da hapsedebiliyor olacağı gelmemiştir.







Kural Kitabı

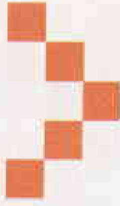
Gothic 2 ilk oyunun aksine kapalı ve kısıtlı bir mekanda değil, tıpkı Morrowind gibi açık topraklar üzerinde geçiyor. Tabii henüz ülkenin tam büyüklüğü hakkında birşey söylemek mümkün değil, çünkü pek çok bölge üzerindeki çalışma halen sürüyor, ancak şuna eminim ki bu pek küçük bir oyun olmayacak. Oyunda ilkinde kullanılan grafik motorun daha geliştirilmiş bir versiyonu kullanılıyor, fakat şu ana dek gördüğümüz resimlerden sonuçların hayli etkileyici olduğunu söyleyebiliriz, herhalde yapılan değişiklikler bir hayli köklü olsa gerek. Aslında oyun dünyası pek çok açıdan Morrowind'den daha canlı, daha yaşayan bir görünüm arz ediyor bile denebilir.

Gothic 2 alışılmış C-RPG türünün tüm temel özelliklerine sahip olacak, karakterinizi çeşitli konularda uzmanlaşacak biçimde belirleyeceksiniz. Oyundaki gelişiminizde başta seçeceğiniz temel karakter özellikleri büyük rol oynuyor, aynı şekilde çeşitli Guild üyeliklerinin de büyük payı olacak. Tabii sınıfınıza uymayan bazı yetenekleri kazanmanız da mümkün olacak, ancak bunlar pek ucuza gelmeyecek. İlk oyunda sorun yaratan arabirim tasarımı ya da çevreyle etkileşim gibi pek çok unsur bu defa en verimli biçimde tasarlanıyor. Bu tür oyunlarda en çok sorun çıkaran Quest sistemi ve NPC yapay zekası ise ilk oyundan alınan dersler ışığında rafine ediliyor. Oyunun genel oynanış bakımından Morrowind ile pek çok benzerlik göstereceği kaçınılmaz bir gerçek, ancak tabii bu kötü anlama gelmiyor, yeter ki programcılar benzer oyunlardan ders almayı biliyor olsunlar.

Gothic 2'nin tamamlanmasına ne kadar kaldığı henüz bilinmiyor, ancak bu denli büyük projelerin altından kalkmanın da pek kolay olmadığı bir gerçek. Tabii Piranha Bytes tasarımcılar gerçekte ne zamandır bunun üzerinde çalışıyorlar, tam olarak birşey söylemek zor, ancak oyunun en azından 2003 baharına doğru biteceği tahmin ediliyor.

"Gerek grafikleri, gerek oyun dünyasının genişliği açısından Gothic 2 bu türü sevenlerin beğenisini kazanacak gibi görünüyor. Kim demiş bilgisayar RPG'leri öldü diye? Bizce daha yeni yeni ayağa kalkıyorlar!"

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr



BREED

Kötü uzaylılar dünyayı işgal eder. Ahhhh uykum geldi !

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 30 Mayıs 2003 TÜR FPS Strateji YAPIM Brad Designs DAĞITIM CDV WEB www.breedgame.de

" Pek duyulmamış bir grup tarafından yapılsa da yılın sürpriz yaratan oyunlarından olabilir. "

Burak Akmenek
burak@level.com.tr





Hani Halo iyi ki Xbox için çıktı diyeceğim. Sayesinde oyun yapımcıları farklı bir alana el atarak multiplayer oyunlar geliştirmeye başladılar. Breed de işte böyle bir oyun. Senaryosu çok hoşuma gitti. 2600 senesinde insanlık iyice gelişmiş ve ana gezegeninden uzaklardaki bir çok sisteme yayılmaya başlamıştır. Tam uzayda yalnız olduklarını düşünürken Breed adını verdikleri bir ırk tarafından hazırlıksız yakalanırlar ve kıyasıya bir savaş başlar. Çok dayanamayacağını bilen kolonistler ana gezegen Dünya'dan yardım isterler. Fakat yardım, en yüksek hızla hareket edilse bile, en erken iki senede gelecektir. Kolonistler ezilmelerine karşın dayanırlar ve kıyasıya bir savaştan sonra, zamanında yetişen destek birliklerinin de yardımıyla, Breed yok edilir. Dünya'dan gelen destek kuvvetleri çok yıpranmış bir halde ana gezegene geri dönerler. Gördükleri manzara dehşet vericidir. Breed aslında kolonistlere şaşırtıcı bir saldırı yaparak ana birliklerin gezegenden ayrılmasını sağlamış ve bu arada Dünya'yı ele geçirmiştir. Fakat insanoğlunun geri dönebileceğini hesaplamadıkları için bu kez onlar hazırlıksız yakalanır. Dünya savunmalarında gedikler vardır. Geri dönen birliklerden Breed'e karşı 200'den fazla zafer kazanmış olan USC Darwin kruvazörü uzayda üs haline gelir ve insanlar dünyalarını geri almak için savaşa başlar.



Pişmiş uzaylı

Adı Breed de olsa uzaylıların insanlarla kapışılmayacağını bilmesi gerek. İnsanlar G.R.U.N.T. (Genetically Revived Universal Tactical Sentients) adı verilen ve tamamen harcanabilen, üretilmiş birliklerin ana kuvveti oluşturduğu güçleriyle savaşmaktadır. Tabiki bu birlikler dışında USC Darwin'den kalkan avcı gemileri, tank ve jeep gibi kara araçları ve diğer savaş araçları oyunda mevcut olacak ve son günlerde moda olduğu üzere multiplayer oynarken oyunculardan birisi aracı kullanıp diğerleri ise silahları ateşleyebilecek. Önce tek kişilik oyundan bahsedelim. Toplam 25 görevden oluşacak olan oyunda bir birlik içinde harekatlara girişeceksiniz. İstediğiniz birliği kullanmanız mümkün olacak. Görevler genelde üç tipe ayrılıyor. Saldırı, savunma ve bilgi toplama. Saldırı görevleri "ara ve yok et" tipi harekatlar olurken savunma görevlerinde ise ana geminizin taretlerine oturabilir ya da bir avcı gemisine atlayabilirsiniz. Bilgi toplama görevlerinde ise düşman üstlerine baskınlar yapmanız gerekecek. Oyunda kullanılan Mercury motoru çok iddialı. Yalnızca 3D shooter oynamak ve araçları kullanabilmek için geliştirilmiş olan bu motor bilgisayarınızın grafik ve işlemci gücünüzden de çok yemiyor.



Hala ?Halo ? Hallo?

Oyun biraz Halo'ya benziyor demiştik ya. Gerçi Halo'yla aynı zamanlarda yapılmaya başlasa da ona yalnızca skinleri ile benzeyen Breed Xbox ve PC için yapılıyor. Multiplayerda oyun çok eğlenceli olacağa benziyor. Daha önce bahsettiğim özelliklerin yanısıra oyunu 16 kişiye kadar kooperatif olarak oynamanız mümkün. Tek kişilik oyunda yalnızca frag almıyorsunuz. Bazı görevlerde göreve giderken yanınıza alacağınız ekipmanı ve araçları da siz belirliyorsunuz. Fakat tüm bunlar belirli bir bütçe dahilinde gerçekleştiğinden seçici olmanız gerekiyor. Eğer fırsat bulursanız düşman araçlarını yürütüp kullanmanız da mümkün. Savaş sırasında birliğinizdeki diğer elemanlara emir vermeniz mümkün olacak. Oyunda özellikle ana gemiden kopup dünyaya indiğiniz yolculuk çok hoş yapılmış. Breed sizi Dünya'nın yedi farklı bölgesinde ana gezegeninizi kurtarmak için görevlere sürükleyecek. Şimdilik senaryosu ve grafik kalitesiyle ümit verici görünüyor. Özellikle dergimizin online editörü olarak multiplayer oynanışını çok merak ettiğimi itiraf etmeliyim. Oyunun bir Halo taklidi olması yerine (her ne kadar Halo süper bir oyun olsa da) bize sürprizler yapmasını ve farklı bir tecrübe yaşatmasını tercih ederim.

MIDWAY NAVAL BATTLES

Battlecruiser Operational!



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ **Ocak 2004** TÜR **Taktik Strateji** YAPIM **Mithis** DAĞITIM **Belli değil** WEB **www.mithis.hu**

Yakın çağ tarihi ve hele de İkinci Dünya Savaşı ile ilgilenip te Pasifik okyanusunda olanları bilmeyen, Midway savaşını duymamış olan yoktur herhalde. Amerikan ve Japon filolarının uzun manevralar ve stratejik ayak oyunlarından sonra kafa kafaya geldiği, aktif görev almış emekli savaşçıların asla unutmadığı bir büyük çarpışmaya sahne olmuştur Midway. Ancak daha da önemlisi deniz savaşı doktrinlerinin o günden sonra şüpheye yer bırakmayacak biçimde değişmesine sebep olmuştur. Uçakgemileri ve hava üstünlüğü ezici bir biçimde önemini kabul ettirmiş, aynı zamanda savaş alanı taktiklerinin köklü bir biçimde gözden geçirilmesine sebep olmuşlardır. Bu çarpışma aynı zamanda tüm savaşın kaderini belirlemiştir dersek pek yanlış olmaz. Bu noktadan sonra Japonlar bariz bir biçimde inişe geçmiş, Pasifik'teki kuvvetlerini her geçen gün biraz daha kaybetmeye başlamışlardır.

Mitoz Bölünme

Ancak İkinci Dünya Savaşı'ndaki tüm donanma aktivitelerinin Pasifik içinde geçtiğini söylemek büyük yanlışlık olur. Gerek Atlantik, gerek Akdeniz üzerinde seyir eden donanmalar büyük çarpışmalara girmişlerdir. Haliyle büyük savaş konulu bir deniz strateji oyununu hakkını vererek yapabilmek için ikiden fazla donanmayı ve savaş alanını bilgisayara taşıyabilmek gerekir. Zaten Mithis programcılarının yapmaya çalıştıkları da bu. Tabii Mithis adı tanıdık değil, yeni bir firma olduklarını düşünürseniz bu doğaldır. Mithis bir Macar firması, ancak yeni olmalarına rağmen tecrübesiz değiller. Çünkü bu firmayı Philos Labs'dan ayrılanlar kurmuşlar. Philos Labs ise halen Imperium Galactica 3'ü yapmakta olan firma, görünüşe bakılırsa oradan hayli büyük parçalar halinde kopmuş. Tabii bu durum Galactica 3'ün çıkışını nasıl etkiler bilinmez, ama Mithis'in kurulur kurulmaz Midway üzerine çalışmaya başlaması da ilginç bir adımdır. Dikkat ederseniz ikisi de gerçek zamanlı savaş strateji oyunları ve farklı zamanlardan da olsa yine de savaş gemilerini konu alıyorlar.

Denizin Dibinde Demirden Evler

Midway aslında tam bir RTS değil, yani StarCraft oynar gibi gemi üretip savaşa sürmüyorsunuz. Gemiler ve olaylar gerçek, oynanış tarzı ise "Wargame" olarak bilinen türe daha yakın. Ancak bu türden çoğu eski oyunda olduğu gibi sıra-tabanlı değil, gerçek zamanlı olarak oynanan Midway'i tanımlamak için herhalde Jane's Fleet Command örneğini vermek yerinde olacaktır. Midway tıpkı o oyunda olduğu gibi savaşları iki haritada ele alıyor, bunlardan ilki filoların hareket ettirildiği ana strateji ekranı. Tabii burada karşı tarafın ne yaptığına dair bilgi edinebilmeniz çok önemli, bu yüzden istihbarat ve keşif büyük rol oynuyor. İkinci önemli bölüm ise üç boyutlu savaş ekranı ki tüm birimlerin çarpışma manevralarına buradan kumanda edeceksiniz. Oyunda belirli bir kaynak yönetimi var, her ne kadar şimdilik detayları açıklanmasa da bunun alışılmış "prestij puanı" uygulamasının biraz daha geliştirilmiş bir şekli olduğu söyleniyor. Bu kaynak yönetimi yeni gemiler üretmekten ziyade daha çok lojistik destek alarak olan güçlerin en iyi biçimde kuvvetlendirilmesi ilkesine dayanıyor.



Ateş Açın!

Midway'i az sayıdaki benzer oyundan ayıracak olan en önemli unsur oyun grafikleri. Çoğu stratejinin aksine burada en küçük detaya bile özen gösteriliyor, gemilerden denize herşeyin son derece canlı görünmesine gayret ediliyor. Bu tür bir oyunda gerçekçiliğin büyük ölçüde grafik inandırıcılığa bağlı olduğu gerçeği tartışılmaz. Ancak bunun yanında o dönemin araç, silah ve personel özellikleri de oyuna mümkün olduğunca gerçekçi bir biçimde yansıtılmaya çalışılıyor. Oyuncular fazla karmaşık olmayan bir arabirim yardımıyla hava, deniz ve denizaltı kuvvetlerine kumanda edecekler, ancak her birimin özellikleri onları savaş alanındaki rollerinde vaz geçilmez kılacak. Yani gerek Single, gerek Multiplayer oynarken sadece sayı üstünlüğü değil, komutanların taktik zekası ön plana çıkıyor. Tıpkı gerçekte olduğu gibi. Midway henüz çok erken safhalarda olan bir proje, ancak bittiğinde derin strateji oyunlarından hoşlananların kaçırmaması gereken bir oyun olacak gibi görünüyor.

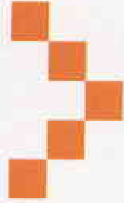
"Grafik açıdan hayli etkileyici görünen bir strateji oyunu bu, savaşın genel gidişatını etkileyebileceğiniz denli esnek olması da ilginç. Strateji severler için oynanması şart olacak gibi."

M Berker Güngör
gberker@level.com.tr









KRİZ KAYIP TOPRAKLARDA SAVAŞ

Kafanıza dikkat edin. O büyüyen gölge, yaklaşan bir füze olabilir.

ÇIKIŞ TARİHİ 15 Şubat 2003 TÜR Online Strateji YAPIM Yogurt Teknolojileri - Bytespell DAĞITIM Yogurt Teknolojileri WEB www.kriz-online.net

"Zaman belirsiz, mekan belirsiz, sebep belirsiz, düşman belirsiz... Sivrilen kişilikler, anormal coğrafyalar, kayıp topraklar... İşte KRİZ!"

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr



Farkında mısınız bilmiyoruz ama bir süredir buradan çıtlattığımız bir şeyler var. Dedik ya, "Birileri oyun yapıyor, Türk bunlar. Hem bakın bu adamlar ciddi. Çıkartacaklar bu oyunu.". Geçen yıl "Türkiye'de oyun" başlıklı bir dosya konusu hazırlamıştık. Adını duyduğunuz duymadığınız, irili ufaklı, bu işe gönül vermiş birkaç ekibin çalışmalarından bahsetmiştik. O köprünün altından çok sular aktı. Kimi kaldı, kimi gitti, kimi ara verdi veya devam ediyor. Bu sürede pek somut bir şey çıkmaması belki de artık bu haberlere "Biz daha önce bunları duyduk !" dedirtti. Ama ne dedik, bakın bu ekip az çok kendini kanıtlamış. İnanıyoruz ki bu gidişle daha da kanıtlayacağa benzer. Bahsettiğimiz proje pek adını sanını duyurmadan, sessiz sedasız işini yapıp oyun severler ile buluşmayı tercih eden bir ekip tarafından üretilen, sapına kadar bir Türk oyun projesi. Şimdi nedir bu proje, boşuna mı yaygara yapıyorlar bir göz ucundan bakalım.

"KRİZ" komik isimmiş

Biliyorsunuz dergimizdeki ilk bakış bölümünde ve tabii ki inceleme bölümünde yerli malı yurdun malı türünden projelere pek alışık değiliz ama madem yerli malı o zaman tüm samimiyetimizle yazalım, değil mi ? Nasıl olsa bizim; tepe tepe kullanırız. Her neyse, konumuza gelelim. Oyunun konusunu biz de sizden fazla bilmiyoruz. Ekip, stratejileri gereği şu an için gizli tutmaya karar vermiş. KRİZ ekibinden öğrendiğimize göre, oyunun hikayesini tam anlamıyla oyunun çıkış tarihinde bilecekmişiz. Oyun çıkıncaya kadar bu bilinmeyenle yaşamak zorundayız. Hikayeyle ilgili ipuçları şimdiden KRİZ'in resmi web sayfası olan www.kriz-online.net ten yayınlanmaya başladı bile.

Çok büyük beklentileri bir kenara bırakarak, bu ilk ciddi YERLİ! "multi-player" ve "online" oyun projesini, ayağı yere basan ve ilkliğine yaraşır şekilde, ne yapıp ne edip sizi ekranlara bağlamayı ve süper eğlenceli dakikalar geçirtmeyi görev edinmiş bir oyun olarak görelim. KRİZ'i...





KRİZmiş, gören de "Doom 3" sanacak

Bu ekibin büyük bir amacı var. Piyasada sürüyle gezen, ruhsuz yeni jenerasyon oyuna alternatif olarak C64, Amstrad ve bilenlerin özlediği ve bilmeyenlere efsane gibi anlattığı Amiga ruhunu tekrar canlandırmayı planlıyorlar. Bunun ilk somut örneği olarak da Amiga'da kahkahalarla oynadıkları "Nuclear War" oyununu temel alarak KRİZ'i yaratmışlar.

Nuclear War, aslında bir masaüstü oyunu. 1989 senesinde oyunun bir Amiga versiyonu üretilmiş. Dünya'yı ele geçirebilmek için, onu yok etmeyi bile göze almaya hazır Dünya liderlerini ti'ye alarak, ince gönderme ve esprileriyle, olası bir nükleer savaşı alaylı bir şekilde protesto eden, oldukça keyifli bir oyun. KRİZ de, her ne kadar şu aralar herkesi huzursuz eden terör ve savaş olaylarının iyice dillere düştüğü bir zamanda adından söz ettirecek olsa da, tam tersine Nuclear War'ın getirdiği bu alaylı tarzı sürdürmekte kararlı.

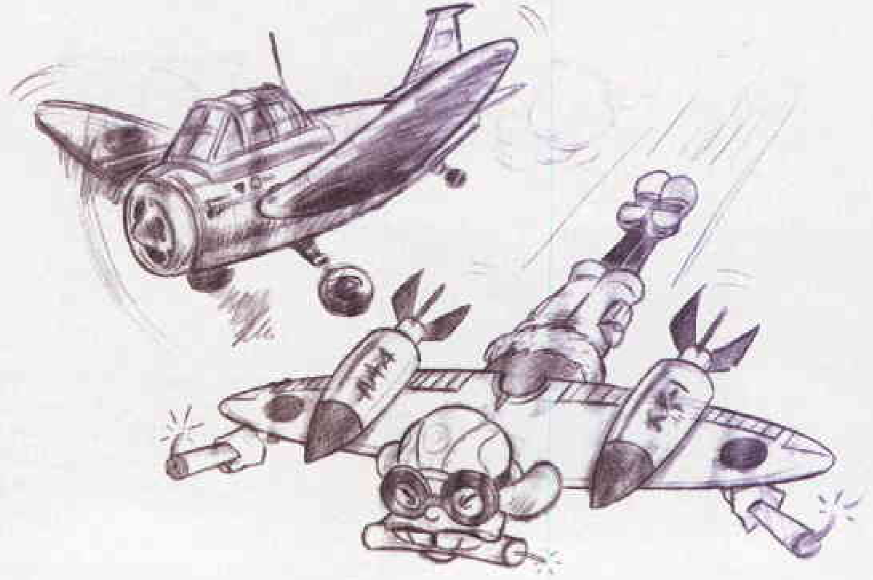
Nuclear War'dan esinlenerek yola çıkılmış ve başta daha basit bir oyun olarak tasarlanmış fakat sonradan çok farklı bir yere varmış KRİZ. Öncelikle senaryonun tamamen farklı olduğu söyleniyor. Dediğimiz gibi, bu ilginç konuyu hep beraber göreceğiz bakalım.

Amma uzattın ha, çeviriyorum sayfayı

Çok çene yaptık, hemen oyunun özelliklerine bir bakış atalım. (Kafasında, yeni jenerasyon örnekleri gibi ekran kartlarını zorlayan, ışıklar saçan gece kulübü kılıklı bir oyun canlandıranların düşüncelerini hemen değiştirmelerini söyleyelim)

KRİZ, 5 kişinin kendi arasında oynayabileceği bir online multi-player sıra-tabanlı strateji oyunu. Hamlelerimizi yaptığımız bir kumanda ekranı ve tüm oyuncuların hamlelerini izlediğimiz iki ana ekrandan oluşuyor. Oyunun amacı, tüm rakiplerin birkaç şehirden oluşan ülkelerini yok etmek. Yönettiğimiz karakterin özelliklerine göre akıllıca bir strateji belirleyecek, bu strateji doğrultusunda kendinizi geliştirecek, ürettiğiniz çeşitli silahlarla zekice saldırılar düzenleyecek, gerektiğinde özel defanslarınızla rakiplerinizi şaşırtacak ve o dünyanın hakimi olacaksınız.

Diğer oyuncularla kurabileceğiniz sinsi işbirlikleri de oyundaki bir diğer zevk unsuru. Oyun esnasında diğer oyuncularla "chat" yaparak eğlenecek ve yeni anlaşmalara imza atacaksınız. İki kişi arasındaki özel mesajlaşmalardan diğer oyuncular da - mesajın içeriğini görememek kaydıyla- ha-



berdar olacak. Bu yüzden kiminle ittifak kurduğunuza dikkat edin ! Yoksa arkada dönen dolaplara kurban olabilirsiniz. Her an size en yakın görünen dostunuz, en azılı düşmanınız olarak karşınıza çıkabilir.

Oyundaki tüm karakterlerin, özel aksiyonları, farklı stratejileri ve kendisine özgü silahları var. Bu karakterlerden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Sunucunun sizi rastgele bir mekana yerleştirmesi nedeniyle, mekanların birbirlerine olan avantaj ve dezavantajları daha da önem kazanıyor. Oyuna sınırlı sayıda silah çeşidiyle başlıyorsunuz. Yeni silahlar ve defanslar üretebilmek için sürekli teknoloji seviyenizi geliştirmeniz gerekiyor ancak yüksek teknoloji seviyelerine ulaşmanız ilk oyunlarda mümkün olmayabilir.

Elbette şehirlerin üzerine füzeleri ve uçakları ardı ardına yollamakla iş bitmeyecek. Sürekli yeni stratejiler geliştirerek rakiplerinizi şaşırtmayı ve bu stratejiler doğrultusunda



Füzeyi çıkarttıktan sonra, rakibinizin doğru defansı seçmemesi için dua ediyorsunuz.

karakterlere özgü silahları kullanmayı öğrendikçe, bu oyundan daha da keyif almaya başlayacaksınız. Sunucular üzerinde sürekli düzenlenecek turnuvalarda oynadığınız oyunlarda aldığınız puan, kişisel puanınıza eklenecek. Bu nedenle kazandığınız her zafer sizi şeref kürsüsünün yukarılarına doğru taşıyacak. Ayrıca kişisel puanlarınız, kurucusu olduğunuz veya üyesi olduğunuz bir klan mevcut ise grup puanına da yansıyacak. Böylece klanınızı da üst sıralara taşıyacaksınız.

Bir diğer sevindirici haber de KRİZ'in çıktıktan sonra oyun severleri bir arada tutmayı planladığı web sitesi. Oyunun heyecanlı senaryosunu bize anlatmakla yükümlü bu site, oyun çıktıktan sonra her oyun severin sürekli takılabilceği bir site olmayı hedefliyor. Öyle ki oyuncular tarafından yazılmış strateji yazılarından, klan özel mesaj kutularına, her kademe oyuncu için hazırlanmış forumlara kadar bir sürü bölüm içeriyor.

Bu kadar laftan sonra, herhalde oyunun hem Türkçe hem de İngilizce yapıldığını söylememe gerek yok sanırım. Hiç belli olmaz, bir de bakmışsınız rakipleriniz arasında bir Amerikalı, bir İngiliz veya bir Laz var, fıkra yaşıyorsunuz. Bence, yerli ve yabancı birçok oyun severin bir Türk prodüksiyonunda bir araya toplanması oldukça heyecan verici.

Oyundaki kamikaze silahının ön çalışmasından bir örnek.

Peki, kim yapıyor tüm bunları ?

Türkiye'de, kendini oyun yapmaya adamış bu ekip, aslında biz oyun severlere hiç de yabancı değil. Coca-Cola Serinyer ve Hazırkart Weboyun gibi online oyunlar geliştirerek adını oyun severlere duyurmuş, uluslararası platformda, animasyon konusunda kendisini defalarca kanıtlamış Yoğurt Teknolojileri ve 90'lı yılların başından beri bu işe gönül vererek oyun konusunda uzmanlaşmış, amatör bir ekip olan ByteSpell bu oyun için birlikte çalışıyor. Bunu duyduğunuza göre, herhalde içiniz rahat etmiştir. Bizimki etti de!

Bu işe gerçekten inanarak devam eden bu ekibin geliştirdiği projenin, oyun severler tarafından hak ettiği ilgiyi ve desteği göreceğinden hiç kuşkumuz yok. Ekibe buradan başarılar diliyor ve çıkış tarihini dört gözle bekliyoruz.

Not: Bu ay ve gelecek ay okuyacağınız "Oyun nasıl yapılır ?" dosya konumuzu KRİZ ekibi ile ortak hazırladık, dikkatlice okumanızı öneririz. Kendilerine buradan da teşekkür ediyoruz.



Yapımcıların grafik konusunda zorluk çekmediğini söyleyebiliriz. Oyunun her aşaması özenle skeçleniyor.

"Türkiye'ye inanarak oyun konusunda bir şeyler yapılması güzel. Ama bu oyunun dünya standartlarında yapılıyor olması mükemmel!"

Bir Oyun Nasıl Yapılır 1. Bölüm

Kağan Unaldı (k_unaldi@hotmail.com) Erhan Yürük (erhan@yogurt-tek.com.tr)



"John Carmack, oyun yapımcıları arasında belki de en aşırı insan. Yaptığı her oyun bir çığır açmış ve peşinden kitleleri sürüklemiştir. Oyun programlamadığı zamanlarda NASA için bireysel uzay araçları tasarlayan bu deli, aynı zamanda Quake 2'de kendisini yenenlere Ferrari'sinin anahtarını hediye etmesiyle ünlüdür."

Bu yazıyı okumaya başladığınıza göre, bilgisayar oyunları yapmaya hevesli bir kişi değilseniz bile en azından "Uzun zamandır oyun oynuyor ve merak ediyordum. Nasıl yapılıyormuş bunlar? İyi oldu." diyen biri olmalısınız. Sizlere, iki ay sürecek bu yazı boyunca bilgisayar oyunlarının üretilmesi ve tüketilmesi ile ilgili bilgiler vermeye çalışacağız. Amacımız burada sizi teknik bilgilere boğarak bir oyun geliştirme kursu vermek değil. Bu konuda yanlış bilinen veya hiç bilinmeyen bazı konuları aydınlatmak ve bizim de rahatsızlık duyduğumuz bazı noktaları buradan sizlerle paylaşmak.

Öncelikle bilgisayar oyunları konusuna girerken bilgisayarı bir kenara bırakıp "oyun" kavramına çabucak bir açıklık getirmek istiyoruz. Oyun, içinde eğlenme amacı güdülerek tasarlanmış belirli kurallarla işleyen bir eğlence yapısı olarak tanımlanabilir. Aslında bu insanoğlunun tarih boyunca zekasını kullanarak var ettiği bir kültürdür. Örneğin, Anadolu'da her bölgenin kendine has bir oyunu vardır.

Bizi ilgilendiren alan ise, oyun kelimesinin başına bilgisayar eklediğimiz yerden itibaren başlıyor. Yukarıda bahsettiğimiz oyun kavramından, yapısını koruyarak bilgisayar denen farklı bir platforma uygun şekilde tasarlanmış olması dışında pek de farklı değil. Bu platformun getirdiği görsel ve işitsel bir çok olanak ile desteklenerek hazırlanan bu oyunlar hala şüphesiz eğlendirme amacıyla üretiliyorlar. Zira, son zamanlarda rastladığımız oyunlar biraz olsun bu amaçtan uzaklaşmış durumdalar. Böyle olunca ortaya çıkan sonuçları da bir oyun olarak değil, daha çok bir görsel ve işitsel efektler bütünü olarak ifade etmek daha doğru olacak sanırım.

Alışılagelmiş oyun kavramı dışında bilmemiz gereken ilk nokta bilgisayar oyunları hangi amaçla üretilir? Hangi amaçla tüketilir diye sormuyoruz çünkü saklambaç oynamakla bilgisayar oyunu oynamak arasındaki ortak amaç aynıdır: Keyifli vakit geçirmek. Oyun üretimi ise yapılan oyunun türüne göre farklılıklar gösterir. Yazının devamında da göreceğiniz gibi bunları birkaç ana grupta toplamaya çalıştık. Sizi de bu serüvende bahsettiğimiz gruplara tek tek dahil ederek nelerle karşılaşabileceğinizi göstermeye çalışacağız.

Halk arasında oyun yapma yöntemleri

Kulaktan dolma bilgilerle kafaları karışmış bir sürü meraklı genç arkadaşlarımızı "oyun" konusunda bilgilendirmek amacıyla, bizzat karşılaştığımız "Oyun nasıl yapılır?" sorusuna verilen cevaplardan birkaçını yazmadan edemeyeceğiz.

- Ha, oyunlar mı, Voodoo kart ile yapılıyor.
- Tabi, bu oyunlar hep animasyon programıyla yapılıyor.
- Bu arkadaki resimler C ile mi yapıldı ?
- DirectX diye bir şey var, o yapıyor bu oyunları.
- Sprite ile yapılmış bu oyun.

En çok yapılan bir diğer hata da oyunların teknolojileri, görsel ve işitsel zenginlik açısından yapılan karşılaştırılmalardır. Pac-man'in, kısa süren üretim serüvenine karşılık, 40-50 kişi tarafından yapılmış ve yapımı yıllarca sürmüş Diablo oyununu yan yana koyduğumuzda, ikisinin de oyun kategorisine hiç düşünmeden gireceği şüphe götürmez bir gerçek. Üstelik birçoğumuzun Pac-man oynayarak geçirdiği saatlerin çok daha fazla olması muhtemel.

"Bilgisayar oyunları yapmak" kavramını biraz açalım. Öncelikle oyunun sadece bir yazılım olduğunu düşünmek, bugün en çok düşülen hatadır. Halbuki oyun; programlama, tasarım, animasyon ve müzik gibi bir çok disiplinin bir arada bulunduğu bir çalışma gerektirir.

Oyun nedir, ne değildir anladık ama kim yapıyor bu oyunları...

1. Profesyonel seri-oyun stüdyoları

Oynamış olduğunuz pek çok farklı kalitede oyunu üreten, fakat isimlerini çok da fazla bilmediğiniz senede birkaç oyun birden üretebilen stüdyoların amacıdır. Bu tür firmalar genelde büyük dağıtımcıları besleyen büyük ölçekli firmalardır. Her firma ID Software gibi iki-üç yılda bir oyun üretseydi, Level'a yazacak oyun bulamazdık. (Örn. Climax, JoWood)

2. Amatör ruhlu profesyonel oyun stüdyoları

Ellerinden geldiğince kaliteli yapımlar ile isimlerini duyurmuş, hepimizin yakından tanıdığı firmalardır. Bu tür firmaların çizgilerini korumak gibi bir zorunlulukları vardır. Karnesinde gelebilecek bir zayıf bile firmanın tüm imajını lekeleyebilir. Bu nedenle, bu tür firmalar yılda birden fazla oyun çıkarmak yerine, daha uzun soluklu projelere yönelerek, başarı ihtimali çok daha yüksek oyunlar geliştirme stratejisini benimsemişlerdir. Bu firmalar arasında en çok ismini duyduklarınız arasından ID Software ve Blizzard 'ı sayabiliriz.

3. Amatör oyun ekipleri

İleride profesyonel bir oyun stüdyosu olmayı planlayan, genelde birkaç kişiden oluşan ekiplerdir. Yukarıda saydığımız stüdyolarda çalışan geliştiricilerin bu serüvene ilk başladıkları yerdir. Bu amatör ruhun getirdiği en önemli avantaj, oyun severleri eğlendirmeyi hiçbir zaman göz ardı etmemektir. Bu ekiplerin ürettikleri oyunların başarı göstergesi, on binlerce kutu satmak yerine –ki bu oyunların büyük bir bölümü parasızdır-, on binlerce kişiyi eğlendirmektir. Bu ekipler arasından, amatör ruhu koruyarak bir dev olmayı başarmış ender firmalara en iyi örnek de sanırız yine ID Software olacaktır.

Bu yazıdaki amacımız, oyun yapmaya başlayabilmeniz için önce bu kategoriden başlamanız gerektiğini göstermek. Bu nedenle, vereceğimiz bilgiler ağırlıklı olarak bu kategori dahilinde olacak.

Geçmiş zaman olur ki...

Şimdi, biraz geçmişe doğru yolculuk yaparak bir göz atalım, bakalım 80'lerde -oyun endüstrisinin ciddileşmeye başladığı dönemlerde- nasıl yapılıyordu bu iş. En büyükleri 4-5 kişiden oluşan bir grup insanın -bazı zamanlarda tek kişi- evlerinde tasarlayıp, grafiklerini çizip, müziklerini yaparak ortaya çıkardıkları oyunlar, bizi saatler hatta günler boyu makinelerimizin başında tutmaya yetiyordu (bkz. SimCity, Will Wright). O zamanlar gece gündüz çalışan bu genç insanlar şu an adını çok iyi bildiğimiz büyük oyun firmalarına önderlik etmekte (bkz. Maxis, Will Wright).

3D (üç boyutlu) çıktı mertlik bozuldu mu ?

Beklentilerimiz değiştikçe ve yeni oyun türleri keşfedildikçe, oyun endüstrisi de gelişmeye ve bu ihtiyaçları karşılamak için daha büyük ekiplerle ve görsel ve işitsel anlamda daha etkileyici oyunlar üretmeye başladı. Özellikle 1990 başlarında "Wolfenstein 3D" ve ardından "Doom" ile yaşanan 3D patlamasından sonra oyun kavramı tamamen 3D ortama doğru kaymaya başladı. Öyle ki günümüzde artık 3D olmayan oyunlar, neredeyse oyun kategorisine bile alınmamaya başlandı.

Tabi 3D oyunların üreticileri bize eski oyunlardan aldığımız keyfi yaşatabilmek için yıllarca çalıştılar. Donanımların da gelişmesi ile paralel olarak daha iyi dokular, daha çarpıcı sesler, daha gerçekçi model ve animasyonlarla inanılmaz işler çıkardılar. Fakat ne yazık ki "Daha etkileyici oyun" kavramı ön planda tutularak geliştirilen bu oyunlar gerçekçiliğe o kadar önem verilerek tasarlanmıştı ki, oyunların eğlendirme amaçlı olduğu unutulmaya başlanmıştı. Tabii ki 3D ortamı iyi kullanan birçok efsane oyun da çıktı (bkz. The Sims, Maxis, Will Wright). Tüm bu doğru ve yanlışlarla yaşanan devrim, oyun endüstrisini günümüzde kendinden hayli söz ettiren bir sektör yapmayı başardı.



Oyun yapımı, tasarım aşamasıyla başlar. Oyunda kullanacağınız her karakter, nesne ve mekan - tıpkı bu asker çiziminde olduğu gibi - tüm detaylarıyla önce kağıt üzerinde çizilmelidir. Aksi taktirde grafikerlerin sizin kafanızdaki oyunu bilgisayar ortamında canlandırması zor olacaktır.

Para yoksa, oyun da mı yok ?

Oyun sektörü, bir diğer büyük sektör olan film sektörüyle büyük benzerlikler gösteriyor. Üretiminden, dağıtımına ve neredeyse tüketimine kadar aynı kaderi paylaşıyorlar. Oyun yapımında kullanılan tekniklerin ve teknolojilerin paralelliği yetmediği gibi artık bütçeleri de çoktan aynı sayıda "0" içermeye başladı.Günümüzde oyunların büyük bir bölümü de başarılarını bu bol sıfırlı bütçelere borçlu (Belki bazı yatırımcılar, bir parça kulak verir sözlerimize).

Ülkemizde "oyun sektörü" henüz doğmadığından, etrafta çok izine rastlayamadığımız oyun üreticileri olarak, yılmadan "biz bu işten para kazanacağız arkadaş" diye bu yolda hala devam ediyoruz. "Para yoksa oyun da yok" dersek kendimize ve bizim gibi bu konuda çalışan arkadaşlarımıza haksızlık olacaktır. *Bu yazı da gönül ister ki bu konuda heyecanlı arkadaşlara olacağımız desteğin başlangıcı olsun.*

- Haydi oyun yapıyoruz !

- Emin misiniz ?

Artık bu konuda daha bilinçlendiğimize göre, yukarıda bahsettiklerimizi çok da düşünmeden yapılan çeşitli yanlışlara (yani aşağıdaki efsanelere) öncülük etmiş iki cümleyi yakından incelemeye alalım ve aşağıda bahsi geçen akıl havada düşüncelerin ayağını biraz yere indirelim:

Efsane #1 : Programcıyım, C++ kasıyorum, süper oyun yapacağım.

Yukarıda da belirttiğimiz gibi en önemli yanlışlardan birine takılmış durumdasınız. Bir an önce bu işin ekip işi olduğunu ve tek başına ne kadar azimli ve disiplinli çalışsanız bile gelebileceğiniz yerin, kafanızdaki resimden çok uzaklarda olması muhtemel. Bu durumda, hemen "programcı, oyunu yapan kahramandır" fikrinden uzaklaşarak, etrafınızdaki arkadaşlarınızdan oluşabilecek en uygun takımı kurun ve çalışmaya sıkı bir şekilde devam edin.



İşte 3D oyunların atalarından sayılan Wolfenstein'dan bir görüntü. Gerçek bir efsane.

Efsane #2 : Sen orada ahkam kese dur, ben net'te süper 3D engine buldum bile, ilk işim kafamdaki Counter Strike'ı yapmak.

Eğer böyle bir cümle sarf ediyorsanız sorunlar daha da büyük demektir. Böyle bir düşünce, tek bir yanlıştan fazlasını içerdiğinden, ucunda oyun olması imkanı maalesef yok. Birincisi bu motorların kendi kendilerine oyun yapma olanakları yok. İkincisi başarılı olan oyunları taklit etmek çoğu zaman kötü sonuçlar vermiştir. Tüm bunlara rağmen başaranlar yok mu ? Var. Titanik'den de kurtulanlar olmuştu. Bu düşüncenin iki olumlu yönü azim ve istektir ki bizim buradan asla veremeyeceğimiz en önemli iki şeydir.

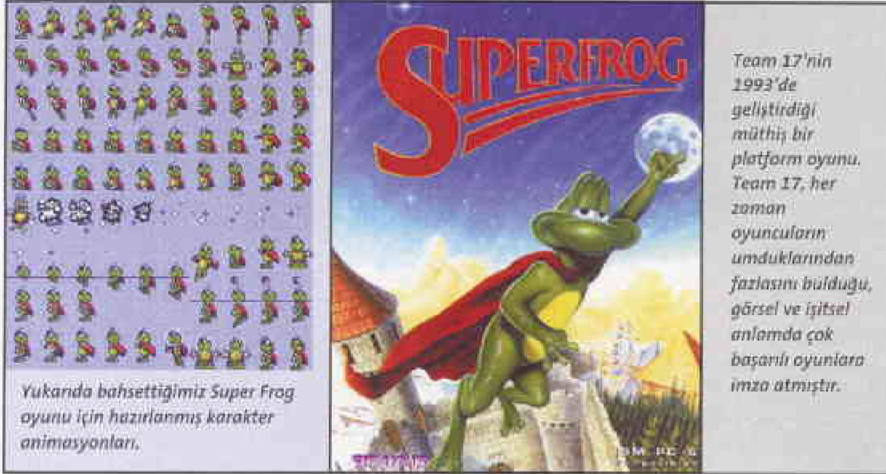
Öyle de olmuyor, böyle de olmuyor nereden başlayacağız ?

Dediğimiz gibi oyun kelimesi kolay telaffuz edilmesine rağmen işin içine girildiğinde gerçekten önünüze deryalar çıkartabilecek bir konu. Bu nedenle kendi içinde gruplara ayırmakta fayda var. En basit projelerden en ciddisine kadar nelere ihtiyaç var, kabaca bir göz atalım. Oyun yapmaya başladığımız sıra "acaba bu işe nereden başlamalı" derken elimize geçen bir doküman bizi en çok etkileyen ve bahsettiğimiz yanlışlara sapmadan doğru yolda ilerlememizi sağlayan kaynak oldu. En önemli kural, bu işe basitten başlayarak zora doğru ilerlemek. Peki, hangisi basit, hangisi zor ?



Quake III motoru ile geliştirilmiş bir oyun olan Medal Of Honor'ın level editorü. Teknolojisi yüksek oyunlar için geliştirilen bu level editörlerinin, neredeyse üç boyutlu modelleme programlarından hiç de aşağı kalır yanı yok.

Ne Oynadığınızı Bilin! 4



Yukarıda bahsettiğimiz Super Frog oyunu için hazırlanmış karakter animasyonları.

Team 17'nin 1993'de geliştirdiği müthiş bir platform oyunu. Team 17, her zaman oyuncuların umduklarından fazlasını bulduğu, görsel ve işitsel anlamda çok başarılı oyunlara imza atmıştır.

1. EN BASİT AMATÖR OYUN PROJELERİ

İki genç ve yetenekli kafadarın edindiği birikimler ve içinde bulundukları heves neticesinde "artık biz de kendi oyunumuzu yapalım. Hem belli mi olur, belki satar harçlıklarımızı çıkartırız (veya köşeyi döneriz)" diyerek yola çıkmalarıyla başlar. Bu tür girişimlerin sonu ender de olsa Blizzard veya ID Software gibi olabilir. Ülkemizde böyle bir sektörün olmaması, "- Oğlum kaç yaşına geldin hala Atari oynuyorsun. - Anne ben oynamıyorum, oyun yapıyorum. - Ne oyunu oğlum seni boşuna mı okuttuk mühendis yaptık" gibi diyalogların pek sık duyulmasına sebep olmuştur. Bu projelerin birçoğu, yetersiz teknik bilgi, ekip içindeki anlaşmazlıklar veya yeterli kaynak bulunamaması nedeniyle hazin bir şekilde sona ermektedir. Bu işe devam etmeyi başarmış kişiler, yılmadan tüm bu problemlerin üstesinden gelerek bir üst seviye projelere başlamayı hak etmiş kişilerdir. Basit ve salgın yaratabilecek bir oyun yaratma şansınızı hiçbir zaman göz ardı etmeyin.

Bu projeleri görmezden gelerek, üst seviyelere atlamak, yapılacak en büyük hatadır. Bu aşamayı hakkı ile tamamlamadan, kısa yoldan iş çıkartmak isteyen bir zihniyetin başarıya ulaşması ihtimali çok zayıftır.

Böyle bir proje için gerekli programlama için bir kişi yeterlidir. Hatta bu kişi çizim konusunda da biraz yetenekli ise oyunun grafiklerinin de tek başına üstesinden gelebilir. Unutmayın, çoğu zaman birlikte çalışmanın önemi çok büyüktür. Sadece zaman kazanmak açısından değil, bir grup olarak çalışmayı öğrenmek de bu konunun bir parçasıdır. O nedenle çevrenizde muhakkak bu işlerle az da olsa haşır neşir olan arkadaşlarınız vardır. Bilgisayara uzak bile olsa çizimlerini bu ortama aktarmak ve bir oyun içerisinde canlandığını görmek onun için de gayet keyifli bir deneyim olacaktır. Chip veya Level dergisinin verdiği cd'lerin içindeki basit ses ve müzik programlarını kurcalamış, amatör olarak bu işlerle uğraşan bir arkadaşımız yok demeyin. Alın size, canavar gibi bir oyun ekibi.



Bugüne kadar en çok satmış oyunlardan biri olan "Diablo II"deki "Assasin" karakterine ait bir ön çalışma örneği.

Ekip hazır da ne oyun yapacağız

Bu seviye için en uygun oyun Pac-man'dir. Yıllarca keyifle oynadığımız bu oyun, içinde oyun yapımı ile ilgili her konunun temel bilgilerini barındırır. Bir oyun değil, aynı zamanda bir öğretidir. Sakın bu oyunu küçümsemeyin. Mesela, ortada koşuşturup duran hayaletleri düşünün. Hepsinin farklı görevleri olduğu aklınızın ucundan geçti mi hiç ? İşte bu hayaletler oyunlardaki yapay zekanın karmaşık olmayan, ilk örneklerinden. Bir "Pac-man" yaptıktan sonra tahmin edemeyeceğiniz kadar çok şey öğrenmiş olacaksınız. Eski -özellikle de c64- oyunları araştıracak olursanız, bu seviyeye uygun irili ufaklı birçok projeye rastlayacağınızdan eminiz.

2. ORTA SEVİYE OYUN PROJELERİ

İlk seviyeyi başarıyla tamamlayıp, buralara geldiğinize göre baştan haber verelim. Burada işler biraz zorlaşmaya başlıyor. O nedenle bir önceki seviyede ne kadar çok oyun yaptıysanız, bu seviyede o kadar faydasını göreceksiniz. Yine de bu aşamanın biraz uzun sürmesi ve ekibin iyice pişmesi gereklidir. Zira bundan sonra ciddi oyun projelerine imza atmak üzeresiniz.

Bu aşamada kısmen daha uzun soluklu projelere yer vermekte yarar var. Projeyle boğuşurken bir yandan da bir arada kalmayı başarmak, ekibin bu denli önemli olduğu projelerde oldukça güç bir iştir. Bir sonraki arenada ayakta kalabilmenizi sağlayacak en değerli bilgi, insanları bir arada tutmayı başarmak olacaktır.

Gelelim bu aşamada ne tür oyunlar yapmamız gerektiğine. Bir platform oyunu ile başlayabiliriz sanırım. Uzun level tasarımları, sevimli görseller, karakter animasyonu, görsel efektler, uzun süre baymayacak bir müzik, şirin ses efektleri, az da olsa fizik ve yapay zeka programlaması. Gördüğünüz gibi yapacak çok işiniz var, kolları hemen sıvamaya başlasanız iyi olur. Platform oyunu yazmak oldukça zahmetli bir iştir. Tüm bu maddelerin yanı sıra oynanabilirliğin de çok iyi ayarlanmış olması gerek. "Super Frog" oyununu bilenleriniz varsa, oynanabilirlikten ne kastettiğimi çok iyi anlamışlardır.

Bu aşamada ürettiklerinizi, oyun severlere sunabilecek – ki internetin bunu ne kadar kolaylaştırdığının farkındasınız- bir oyun yapmak ve oyunculardan iyi veya kötü tepkiler almak bu işe daha sıkı sarılmanızı sağlayacaktır. Bu nedenle yaptıklarınızı oyuncular üzerinde test etmek ve oyunu hatalarından arındırmak da bu sürecin önemli bir parçasını oluşturuyor.

Bu bölümde oyun tasarımı konusunda kendinizi olabildiğince geliştirmenizde çok büyük yarar var. Baz aldığınız oyunların tasarımlarını yaratıcı bazı fikirler ile destekleyerek, ortaya orijinalinden daha farklı oyunlar çıkarmanız, hatta kim bilir belki yeni oyun türleri keşfetmeniz mümkün olabilir.

Bizim önerimiz bu iki aşama için de sizi programlamanın dertlerinden çok, oyuna yoğunlaşmanızı sağlayacak programlar kullanmanız. Bunun için de Macromedia Flash sanki bu iş yaratılmış. Hem kolay öğrenebilir bir dili olması (ActionScript) – ki bu dil aynı yapıya sahip olduğundan C++'a da çok rahat adapte olmanızı sağlayacak -, hem de grafik ve ses konusunda oldukça yetenekli olması dolayısıyla oyun yazmayı öğrenmek için daha iyi bir ortam düşünemiyoruz. Hatta oyun üretici firmalar, bu yeteneklerini öğrendiklerinden bu yana – özellikle yapması oldukça sancılı olabilen oyun arabirimlerinde – Flash'ı, ciddi oyun prodüksiyonları için de kullanmaya başladılar. Örneğin, "Star Wars Jedi Starfighter" oyunun interface'inin tamamı Flash'ta üretildi. Bu nedenle oyunun motoru, içinde bir de flash oynatıcısı mevcut. Bu teknikle, normal şartlardan 6-7 kat daha hızlı sonuca ulaştıklarını gördükten son-

ra Flash'a bakış açıları tamamen değişmiş. Daha büyük çaplı oyun projelerinde (birazdan okuyacağınız aşama) kullanılan programlar ile ilgili detaylı bilgiyi bir dahaki ay yine bu bölümde okuyabilirsiniz.

3. CİDDİ OYUN PRODÜKSİYONLARI

Büyük yatırımlar yapılmış bir oyun için çalışıyorsanız, artık oyun üretimi ile ilgili her aşamayı çok iyi biliyor olduğunuz kabul edilir. Elinizde oyun üretimi için çok profesyonel geliştirme araçları bulunur. Artık tamamen bir profesyonel bir ortamdasınızdır. En dikkat edilmesi gereken etkenlerden biri zamandır. Oyunun her aşamasının bitiş tarihi önceden belirlenmiştir ve kesinlikle uyulması gerekir. İsim yapmış, köklü bir firmada iseniz ekonomik olanaklarınız ve zamanınız bol olacaktır, fakat ülkemizde henüz böyle bir ortam yaratılmış değil. İyi bir oyun için büyük bir ekip, bol zaman ve çok para gerektiği ortada. Level gibi oyun dergilerinde tanıtılan oyunların da büyük bir kısmını bu özelliklere sahip ekiplerin yaptığını söylemiştik.

Fakat burada şöyle bir seçim yapmanız gerekebilir: Ekibinizin amatör ruhunu kaybetmeden kendiniz için yaptığınız yarı profesyonel oyunlar mı üreteceksiniz, yoksa büyük oyun dağıtımcıları için – pek de sizin kontrolünüzde olmayan – her şeyi önceden belirlenmiş oyunlar üreten bir stüdyo mu olacaksınız, orası tamamen size kalmış. Bir diğer önemli nokta ise, diyelim ki böyle bir ekiple yıllarca çalıştınız ve oyunu bitirdiniz. Bu oyun beğenilmek (namı diğer satın alınmak) zorunda.

Oyunu oynayan kitle, bir oyunu oynarken üretim aşamasını çok da fazla düşünmez. Yani bir oyunu para vererek satın aldıklarında, "bu oyun üzerinde çok çalışılmış, benim bu oyunu kesin beğenmem lazım" diyeceklerini sanıyorsanız, aldanıyorsunuz. Yıl içinde büyük oyun stüdyoları tarafından üretilen birçok oyun "Level Shit!" logosunu yiyerek tozlu raflara atılıyor. Bu oyunların da birçoğu yüz binlerce dolara mal oluyor. Buna rağmen oyuncular, bu logoyu gördükleri oyunlardan olabildiğince uzak duruyorlar. Tabii ki hiç kimse bu şekilde kenara atılacağını bilerek oyun üretmiyor ama şurası gerçek ki bir yerlerde ciddi hatalar yapıyor üreticiler. (Belki bu yazıyı okumadan oyun yapmaya kalkışmış olabilirler J)

Dolayısı ile bu aşamada artık çok akıllıca hareket etmek gerekir. Elbette tecrübeler okunarak, yazıyla ya da filmle değil yaşanarak elde edilir. Ayrıca yılmadan çalışmak ve bu işe gerçekten gönül vermiş olmak da önemli.

Özetlemek gerekirse

Bu ay herhangi teknik bir konuya bulaşmadan, daha önemli olduğuna inandığımız kavramlar üzerinde durduk. "Oyun" ve "Bilgisayar oyunları"nın ne demek olduğu, neden yapıldığı, kimlere hitap ettiği, yapmak isteyenlerin bu işleri nasıl öğreneceği, hangi aşamalardan geçeceği, hangi aşamada ne tür sorunlarla karşılaşabileceği vb. konulara kısaca değinmeye çalıştık. Önümüzdeki ay sürekli oynadığımız büyük oyun projelerinin nasıl yapıldığını daha detaylı olarak anlatmaya çalışacağız.

Son olarak, siz de oyun yapımıyla ilgili bazı yeteneklere, bilgi ve becerilere sahip olduğunuza inanıyorsanız, bizimle her konuda çekinmeden temasa geçebilirsiniz. Unutmayın ki bilgi kadar girişimcilik ve insan ilişkileri de her konuda olduğu gibi bu konu için de önem taşıyor.

Gelecek ay devam etmek üzere. İyi geliştirmeler..

Başlangıçta herşey bir kod ve emek bulutuydu

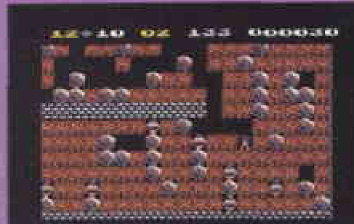
Günümüzün cafcaflı grafikli oyunları gökten zembille inmedi tabii ki. 30 yıllık uzun ve el emeği, kod nuruyla yoğurulmuş bir tecrübe işidir oyun yapmak. İşte size örnek almanız gereken ve başlangıç için kılavuz olacak klasikler..



Mega Phoneix *Atari'nin çıktığı zamanlardaki ilk oyunlarından bir uyarlama, uzay geminizle üstünüze gelen uzaylıları vuruyorsunuz ve bölüm atlıyorsunuz, yapılması önem taşıyan oyunlardan, size shoot-em up türünün tekniklerini öğretecektir.*



Blockout *Belki de yapmanız gereken ilk oyun şekli budur, oldukça basit görünür, hatta basitçe yapılır ama hissiyat çok önemlidir. Kısaca oynanabilirlik.*



Boulderdash *İşte oyun yapımı kilometre taşlarından başka bir başyapıt, bugün bile büyük bir keyifle oynanabilen Boulderdash, tile-based dediğimiz teknikle yapılır. Bu oyunda bölümlerin ne kadar zekice dizayn edildiğini çıkış kapısına neden hep son saniyede ulaşabildiğinizi sorduğunuzda farkediyorsunuz.*



C64 *efsanesi, bu ekrandan güç alıyoruz..*



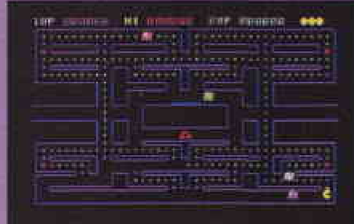
SIMON Eskiden c64 de oyunlar benzeri şekillerde yapılıyordu.



Donkey Kong *Bahsettiğimiz Level 2'nin başlarında yapmanız gereken başka bir klasik, diğerlerine göre daha basit denebilir, daha önceleri Gamewatch denilen el oyun aletlerinde oynuyorduk.*



Mayhem Monsterland *Hepimizin bildiği Mario tarzı bir platform oyunu, bugün bile böyle bir oyunu yapabilmek için oldukça teknik bilmek ve uygulama yapmak gerekiyor.*



Pacman *İşte bahsi geçen diğer bir efsane, bugün 3d versiyonlarına kadar halen uyarlamaları devam ediyor. İşte bu oyunun basit gibi görünen programlaması yeni başlayanlar için bizce hedef teşkil etmeli.*



International Karate *Street Fighter atasıdır diye biliriz, daha ataları da varmış demek ki, inanın bu oyunu şimdi bile oynarsınız.*

inceleme

İNCELENEN OYUNLAR



Bilen Adam

Dünyada konsollar savaşı sürüyor. Peki bizim cephede durum nedir?

Cevaplamaktan bıktığımız sorular vardır ki, inatla, her yerde karşımıza çıkarlar... Maillerine bakarsın, alakasız iki satır arasına sıkışmıştır. Telefonunu açarsın, ahizenin diğer ucundadır. Kapıdan bir okur girer, sen selam edemeden ağzından o soru cümleleri dökülür. Yüzlercesi vardır bu sorucukların, ama son zamanlarda en sık sorulan soru herhalde konsollarla ilgili olanlar. Ben de bu ayki yazımda bu sorulara toptan cevap vermeye karar verdim...

Biliyorsunuz, belki bilmiyorsunuz, Playstation 2'nin dışarıdaki satış fiyatı 200 dolar. Çevirin güzel ülkemin para birimine, ne ediyor? Yaklaşık 330 milyon... Ama güzel ülkemde şöyle garantili, yüreğinizin yağı erimeden, güvenerek almak istediğimiz zaman sopanın ucunu görüyoruz, minimum 550 milyon olarak. Peki neden böyle?

Çünkü, sevgili dostlarım, güzel ülkem insanı o canım PS2'yi icad eden kişilerin kafasındaki müşteri profili ile zerre uyuşmuyor. Şu anda dünyada PS2, Gamecube ve XBox arasında müthiş bir rekabet var ve anlamsız derecede ucuzlamış durumdalar. Üç firma da (Sony, Nintendo ve Microsoft) sattıkları her konsoldan neredeyse 100 dolar zarara giriyor. Tabii şu soru geliyor hemen akıla, "adamlar salak mı ki zarara girecekleri bir işi yapıyorlar?". Ama genel kanının aksine, sevgili okuyucum, salak değiller. Bu aletleri satın alan standart bir oyuncunun konsolu elinde tuttuğu süre boyunca minimum 5 ila 6 oyun (ki bu oldukça kötümser bir rakam) alacağını, böylece konsoldan ettikleri zararı oyunlardan kapatacaklarını düşünüyorlar. Ama güzel ülkemde neler oluyor? Oyunlarda herhangi bir bölgesel fiyatlandırma sistemi olmadığı için 100 milyon gibi bir rakamla karşılaşan oyuncu, alıştığı yola, yani kopya oyunlara dönüyor yüzünü. Böylece güzel ülkeme konsol getiren firmalar da açlıktan ağzını havaya açmamak için konsol fiyatlarını normalden fazla tutmak zorunda kalıyor. Tabii başka birkaç sebep daha var ama güzel ülkemdeki durumun esas resmi bu.

XBox konusuna gelince. Neden hala güzel ülkemde XBox'ın resmi yollardan satılmadığını kendi kendinize soruyor olabilirsiniz. Bunun en büyük sebebi, Microsoft'un XBox için sunduğu mükemmel "yerinde teknik servis" hizmetini Doğu ülkelerinde nasıl sunabileceğini hala düşünüyor olması. Kurallarına sıkı sıkıya bağlı olan Microsoft, gelişmemiş bir ülkenin her yerine teknik servisi nasıl gönderebileceği sorusuna bir çözüm buluncaya kadar da sanıyorum XBox ülkemize gelmeyecek ve bu konuda bizim yapabileceğimiz fazla da bir şey yok.

Gamecube'ü soracak olursanız ise, durum daha vahim. Ülkemizde oyun distribütörü olan bir firma tarafından Gamecube'ün dağıtıcılık hakları alınmaya çalışmıştı. Ama o sıralar haldır huldur Amerika ve Avrupa için Gamecube üretmekte olan Nintendo'dan "Türkiye'yi ciddi bir pazar olarak görmüyoruz" cevabını alınca yüzüstü geri dönmüşlerdi. Yani o cephedede pek şansımız yok şimdilik, illegal yollardan ülkemize gelen ve garantisiz olan konsolları almak haricinde (nam-ı diğer, "gray market")

Sonuç olarak, tüm dünyada konsollar arasındaki savaş süredursun, biz kendi bildiğimizi okumaya devam ediyoruz.

zaman testi

Bu bölümde oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Zamana Karşı Duran Klasikler arasındaki yerini alıyor.

FIRST PERSON SHOOTER



No One Lives Forever 2 (PC %82)
SOF2 zaten bu listede olmayı hak etmiyordu (nankörlük edelim biraz :): NOLF 2 ise kanatlardan uyguladığı baskılı oyun sayesinde ilk ayında buraya girdi.



STRATEJİ



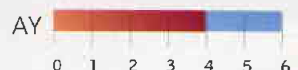
Warcraft 3 (PC %92)
"Blizzard'dan babam çıksa yerim" - Madd. Mükemmel bir oynanışı, mükemmel grafik ve müziklerle birleştiren Warcraft 3 tüm övgüleri hak ediyor.



ROLE PLAYING



Arcanum (PC %86)
Uzun, ama gerçekten uzun bir süre oynayacaksınız bu oyunu. Teknoloji ve büyünün çatışmasını işleyen oyun, grafiklerine rağmen kendini oynatıyor.



Zamana Karşı Duran Klasikler:

IL2 Sturmovik	*Simulasyon*	*92*
Grand Theft Auto 3	*Aksiyon*	*95*

nasılpuanveriyoruz

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gördüğünüz *grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere* ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların *beta kopyalarını, ne de video/müzikleri* oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz

• Bir oyun sadece o kategoride *usta olan yazarımız tarafından incelenir*. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

• *Eğer bir oyunun Level Hit veya Level* Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, *bir hatamız olduğuna inandığınız* anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

Bilgi İçin:	Oyuna en yakın web adresi
Yapım:	Yapımcı Firma
Dağıtım:	Dağıtıcı Firma
Tür:	Oyunun türü
Multiplay:	Internet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği
Minumum Sis.:	Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri
Önerilen Sis.:	Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereksinimleri
Alternatif:	Oyuna en çok benzeyen diğer yapımlar

Puan: ...

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun *süre unutamayacağınız bir oyun* tecrübesi yaratacağı kesindir.

%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı hak etmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu *gördükleri bir oyundan bucak* bucak kaçmalıdırlar.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



1- THE SIMS UNLEASHED	yeni
2- Unreal Tournament 2003	yeni
3- Hitman 2 Silent Assasin	yeni
4- Total Club Manager 2003	yeni
5- Battlefield 1942	yeni
6- Medieval Total War	▼ (2)
7- Mafia	▼ (1)
8- The Sims	▼ (3)
9- Medal of Honor: Allied Assault	▼ (5)
10- Grand Theft Auto 3	▼ (6)



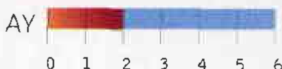
1- HITMAN 2 SILENT ASSASIN	yeni
2- This is Football 2003	yeni
3- Burnout 2 Point of Impact	yeni
4- Onimusha 2 Samurai's Destiny	yeni
5- Grand Theft Auto 3	+ aynı
6- Tekken 4	▼ (2)
7- Stuntman	▼ (1)
8- Conflict Desert Storm	▼ (3)
9- Medal of Honor Frontline	▼ (6)
10- Blade 2	yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Pro Evolution Soccer (PS2 %96)
Kainattaki en iyi futbol oyunu olan PES, ikincisi elimize geçene kadar burada olacak gibi.



ACTION



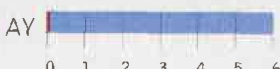
Mafia: Lost Heaven (PC %92)
Geçen ay 6. ayını dolduran GTA3'ü onore edip emekliye ayırdığımıza göre, Mafia girişini yapmaya hak kazanıyor.



ADVENTURE



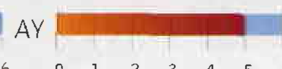
Hakeden Yok
Syberia'yı buradan göndermemiz gerektiğine karar verdikten sonra bir de gördük ki piyasada burada olmayı hakeden bir oyun yok.



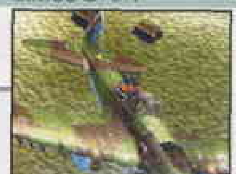
YARIŞ



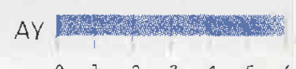
Gran Turismo 3 A-Spec (PS2 %98)
GT Concept'i bir görev paketi sayarsak, Gran Turismo 3 A-Spec'den daha iyisi hala çıkmadı. Tabii NFS Hot Pursuit 2 herşeyi değiştirebilir.



SİMULASYON



Hakeden Yok
IL-2 Sturmovik'i klasikler arasına aldıktan sonra gördük ki, Combat Flight Simulator 3'e kadar beklememiz gerekiyor.



UNREAL TOURNAMENT 2003

İnceleyen: Fırat Akyıldız

Nerede kalmıştık?

"UT 2003 gerçekten de çok kaliteli bir oyun. Adrenaline'ler ve Bombing Run mod'u ilginç, grafikler inanılmaz kaliteli, yeni mutator'lar eğlenceli, ama bir multiplayer FPS'de daha fazla mod seçeneği olabilirdi. Yine de, eğer eğlenceli bir multiplayer FPS oynamak istiyorsanız, aradığınızı buldunuz."









Şu bir gerçek ki, Unreal, çıktığından bu yana ID Software'in uykularını kaçırıyor. İlk olarak, Unreal, Quake 2'nin sakin sakin iki milyon buçuk kişi tarafından oynandığı bir zamanda her şeyi tersine çevirdi. Buna rağmen, Quake 2 en çok oynanan multiplayer oyun olmaya devam etti, ancak, Epic Games'in bir planı daha vardı: Unreal Tournament. Bu oyun, başlı başına bir multiplayer FPS olacaktı ve Unreal'ın multiplayer mod'undaki yetersizliği kapatacaktı. Epic Games'in Unreal Tournament'i çıkarttığı sıralarda, ID Software de, yine multiplayer oyunlar için tasarlanan Quake 3: Arena'yı çıkarttı. Quake 3: Arena iki konuda çok fazla eleştirildi. İlk eleştiri, Quake 3: Arena'nın çok fazla arcade havasında ve bununla doğru orantılı olarak (x-2.5+6.6-3-3.5, oradan da x'in yerine ğ koyarsam, şunu da yaparsam, hımm, oldu) oynanışının çok yavan olduğuydu. İkinci eleştiriyse, oyunun sadece multiplayer oyunlar için tasarlanmış olmasıydı. Ne de olsa Quake serisinin fanatikleri inanılmayacak kadar fazlaydı ve bu olay, single player bir oyun bekleyen Quake fanatiklerini kızdırıp onların taşkınlık yapmasına neden olmuştu (taşkınlık yapmamış da olabilirler, fakat yapmışlarsa da vay serserilermiş). Buna karşılık, Epic Games, Unreal'a hiç dokunmayarak, oyunun multiplayer olarak oynanan farklı bir versiyonunu çıkartarak doğru olanı yaptı. Hem de, Unreal Tournament, birçok açıdan Quake 3: Arena'dan daha iyiydi. Sonuçta, Unreal Tournament'le birlikte, ID Software FPS arenasında yalnız olmadığının bir defa daha farkına vardı.

ID Software, Doom'un ve Quake'in single player ağırlıklı yeni versiyonlarının çalışmalarına devam ederken, Epic Games de Unreal Tournament'in uzun zamandır beklediğimiz 2003 versiyonunu en sonunda çıkarttı. Peki, yeni Unreal Tournament beklenildiği kadar iyi mi. Soru İşareti.

Gerçek mi?

O zaman, oyunun single player mod'undan başlayalım. Single player mod'u ikiye ayrılıyor. Bunlardan ilki, ilk oyunda da olan turnuva mod'u, ancak bu mod, UT 2003'te (bu Unreal Tournament 2003) çok farklı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Her şey bir yana, artık tam anlamıyla gerçek bir turnuva sizi bekliyor. UT'ta (bu da Unreal Tournament), hiçbir eleme ve kural olmadan haritaları sırasıyla oynuyordunuz, ama UT 2003'te her şey çok farklı. Turnuvaya katılmak için ilk olarak elemeleri geçmeniz gerekiyor. Elemelerde teke tek veya beş bot'a karşı Deathmatch'ler yapıyorsunuz. Birini kazandığınız zaman diğer tura geçiyorsunuz ve son turda, kendi seçtiğiniz adamlara karşı oynuyorsunuz. Daha sonra, bu seçtiğiniz adamlar takım arkadaşınız oluyor. Takım arkadaşlarınızla savaşmanızın nedeniyse, kendinizi onlara kanıtlamak zorunda olmanız. Elemelerden sonra gerçek turnuva tam anlamıyla başlıyor. Turnuvada, adamlarınızla birlikte; Team Deathmatch, Domination, Capture the Flag ve Bombing Run mod'larında diğer takımlara karşı savaşıyorsunuz, ama oyun boyunca takımdaki adamlara bağlı kalmak zorunda değilsiniz. Eğer rakip takımı yenerseniz, bir adam vermek şartıyla onların bir adamını alabiliyorsunuz. Pekiyi, bu size ne kazandırıyor? Şunu kazandırıyor: Oyundaki her adam; agility (çeviklik), aggression (saldırganlık), team tactics (takım taktiği), accuracy (doğru oynama) ve de şu bu (hiçbir şey parantezi) gibi kriterlerle birbirinden ayrılıyor. Dolayısıyla, eğer rakip takımdan iyi bir adamı transfer ederseniz, takımınızın ortalaması artıyor. Adamlarınızın ne yapıp ne yapmayacağına da siz karar veriyorsunuz. Onların atak veya defansif oynamalarını sağlayabilirsiniz. İsterseniz yanınıza, devamlı olarak sizi koruyan birini de alabilirsiniz. Yaptığınız bu iş dağılımı, Capture the Flag ve Domination gibi oyunlarda çok işinize yarıyor.

Oyunun ikinci single player mod'u ise Instant Action. Buradan istediğiniz bir haritayı seçerek istediğiniz mod'da hemen savaşa girebiliyorsunuz. Eğer uzun uzun turnuva yapmak istemiyorsanız, Instant Action işinize yarayabilir.

UT 2003'teki zorluk dereceleriyse eskisinden farklı







değil. Oyunun single player mod'unu; Novice, Average, Experienced, Skilled, Adept, Masterful, Inhuman ve Godlike derecelerinde oynayabiliyorsunuz. Ancak oyunun eskiye oranla çok daha zor olduğunu belirtmem gerekiyor. Experienced'da bile oyunu bitirmekte zorlanabilirsiniz. Tabii ki; Masterful, Inhuman ve Godlike gibi dereceleri saymıyorum. Bu noktada bot'ların yapay zekâsından da biraz bahsedeyim. Aslına bakarsanız, yapay zekâ UT'tan çok farklı değil. Deathmatch'lerde sadece bot'ların çok hızlı hareket etmesi sizi zorlayacaktır. Bunun dışında, Capture the Flag ve Domination'da ise takımınızdaki ve karşı taraftaki bot'lar daha akıllı hareket ediyor. En azından, karşı taraf bayrağı kaptığı zaman, onu yakalamak için her şeyi yapıyorlar. Ayrıca kaleyi savunurken de koca kafalı bir Burak'tan farkları yok (bu çocuğun kafası normal aslında ya, baksana nasıl da yusyuvarlak). Buna rağmen, bot'lar daha farklı ve şaşırtıcı taktikler yapabilirdi.

Amerikan Futbolu?

UT 2003'te multiplayer oyunlar için beş ayrı mod bulunuyor. Bunlar; Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination ve yeni eklenen Bombing Run. Deathmatch ve Team Deathmatch, diğer FPS'lerde de bulunan ve sadece frag almaya çalıştığınız multiplayer mod'ları. Team Deathmatch'de, takım arkadaşınızla birlikte aldığınız *frag'lerin toplamı hesaplanıyor.* Eğer takım arkadaşınızın ve sizin frag'lerinizin toplamı gereken sayıya ulaşırsa oyunu kazanıyorsunuz. Capture the Flag mod'u da multiplayer FPS oyuncularına yabancı gelmeyecektir. Bu mod'da, karşı tarafın bayrağını alıp kendi kalenize koymaya çalışıyorsunuz. Double Domination ve Bombing Run ise, UT 2003'teki en eğlenceli mod'lar. Double Domination takımlar halinde oynanıyor. Bu mod'da A ve B noktaları bulunuyor. Yapmanız gereken şeyse, *bu iki* noktayı aynı anda ele geçirmek. İki noktayı, sekiz saniye boyunca elinizde tutabilirseniz, puanı alıyorsunuz. Daha sonra da yeni oyun başlıyor. Son olarak, oyuna yeni eklenen Bombing Run mod'undan bahsedelim. Bombing Run, Amerikan Futbolu'ndan esinlenerek oyuna aktarılmış bir mod. Bombing Run'da, haritanın tam ortasında bir top bulunuyor ve takımlar topa eşit uzaklıkta oyuna başlıyor. Oyun başladıktan sonra herkes topun olduğu yere doğru koşuyor ve topu alıp karşı takımın kalesine gol atmaya çalışıyor. Tabii ki topu aldıktan sonra gol atmak o kadar da kolay değil. Top elinizdeyken herkes sizi arıyor. Haliyle, sizin de kaçmanız gerekiyor, ancak işinizi zorlaştıran bir şey var: Top elinizdeyken silah kullanamıyorsunuz. Dolayısıyla karşınıza karşı takımdan biri çıktığı zaman topu hemen elinizden bırakıp onu vurmanız gerekiyor. Veya şunu da yapabilirsiniz: Topu rakibinize atıp onun ateş edememesini sağlayabilirsiniz. Takım arkadaşlarınıza pas vermek de, kendinizi kurtarmanın bir diğer yolu. Bu arada, kalelerin çevresinde boşluklar var. Topu uzaktan kaleye atabiliyorsunuz, ancak çekmiş olduğunuz bu şut takımınıza 3 puan kazandırıyor. Eğer kendinizi topla birlikte kalenin içine atarsanız 7 puan kazanıyorsunuz. Riskli, ama daha çok puan kazandıran bir yol.

Bombing Run mod'u, adrenaline'ler, detaylı ve kaliteli grafikler, hızlı oynanış.

Fakat ben ne zaman kendimi topla beraber kaleye sokmaya çalışsam aşağı uçtum, ama sorun bende değil. Oyun bozuk.

Gerçekten `yeni` mi?

UT 2003, oynanış olarak UT'la hemen hemen aynı. Birkaç ufak değişikliğin dışında, UT oynayanlar oyunun yeni versiyonunda kendilerini şaşırtacak çok fazla şey bulamayacaklar. *Oynanıştaki yeniliklerden biri,* space'e iki defa bastığınız zaman daha fazla zıplayabilecek olmanız. Bunun dışında, UT 2003'teki en çarpıcı yenilik adrenaline'ler. Oyunda 4 farklı adrenaline bulunuyor: Speed, Booster, Invisible ve Berserk. Mesela Speed adrenaline'ini kullandığınız zaman normalden iki kat daha hızlı hareket edebiliyorsunuz (adrenaline'lerin tamamının nasıl kullanıldığı-



Oyunda yine yerçekimsiz haritalar bulunuyor.

nı ve ne işe yaradığını sayfalardaki kutulardan birinde bulabilirsiniz, bulamazsanız firat@level.com.tr adresine başvurun, başvuramazsanız mır mır mır...). Adrenaline'leri kullanmak içinse haritada bulunan hapları toplamanız veya düşman vurmanız gerekiyor. Topladığınız haplar 100'e gelince, klavyeden yaptığınız kombinasyonlarla istediğiniz adrenaline'i kullanabilirsiniz. Elbette ki adrenaline'ler sınırsız değil. Kullanmaya başladığınızdan itibaren topladığınız adrenaline'ler erimeye başlıyor. Adrenaline'niz bittiği zaman da yeniden 100'e kadar toplamanız gerekiyor (her hap 1 adrenaline vermiyor). Unutmadan, adrenaline'ler; Capture the Flag, Double Domination ve Bombing Run gibi oyunlarda çok işinize yarıyor.

Oyunda yine Damage Amplifier (daha fazla hasar) ve Big Health (199 sağlık) gibi klasik power-up'lar da bulunuyor. Her zamanki gibi, bu power-up'ları aldığınız zaman hızlı hareket etmeniz gerekiyor. UT'da bulunan mutator'lara yeni oyunda da yer verilmiş. Bu defa, karşınızdakini vurdukça size sağlık kazandıran Vampire ve oyuncuların tamamının sağlığını yenileyen Regeneration gibi yeni mutator'larla karşılaşacaksınız.

Aslına bakarsanız, UT 2003 ilk oyunun revizyondan geçirilmiş bir hali. *Yani yeni oyunda eskisinden* tam anlamıyla bir kopma yok. Oyunda bulunan silahların birçoğu da eski silahların yenilenmiş versiyonları. Eski oyunla yeni oyundaki silahlar arasındaki fark ise tasarımları ve isimleri. Mesela UT'daki roket atarın tasarımı tamamen değişmiş ve artık, rocket launcher aynı anda 6 değil en fazla 3 roket atabiliyor (kilitlenme fonksiyonu yine var). Tabii ki bunun nedeni oyunu biraz daha zorlaştırmak, ama eski rocket launcher'ın kullanımının daha zevkli olduğu da bir gerçek. Ayrıca eskisi gibi mouse'un sağ tuşuna basarak roketleri bombeli olarak atamıyorsunuz. UT'ta bulunan Plasma Gun da karşımıza Link Gun olarak çıkıyor. Silahın vuruş şekilleri yine aynı, ancak bu

Hayır, güneş doğmuyor. Sadece Redeemer kullandınız. İyi yaptınız.



defa ikinci vuruş şekliyle farklı bir şey yapabiliyorsunuz: Diyelim ki bir takım arkadaşınız Link Gun'ın lazerini kullanarak rakibine ateş ediyor. Bu durumdayken, eğer siz de gidip takım arkadaşınıza Link Gun'ın lazer fonksiyonuyla ateş ederseniz, takım arkadaşınızla bağlantı kurmuş oluyorsunuz ve dolayısıyla rakibiniz normalden daha fazla hasar alıyor. UT'da bulunan ve UT 2003'te yenilenen silahlar arasında en çok evrim geçireni ise sniper silahı. UT'daki sniper silahı da yerini Lighting Gun'a bırakmış. Artık sniper silahınız da lazerli. Mouse'un sağ tuşunda burnunuzu basılı tutarak istediğiniz kadar zoom yapabiliyorsunuz. Head Shot da aynı şekilde devam ediyor.

Dediğim gibi, UT 2003, UT'ın biraz farklı bir versiyonu. Bu olay, haritalarda da çok rahat bir şekilde farkediliyor. UT 2003'teki haritaların bazılarını eski UT oyuncuları hatırlayacaktır. Tabii haritalarda ufak tefek değişiklikler var. Mesela UT'ın en iyi haritalarından biri olan Curse 3, UT 2003'te biraz daha geliştirilmiş. Bunların dışında, yeni haritalarda Quake 3: Arena'dan da bir şeyler bulacaksınız (zıplama noktaları ve benzeri detaylar). UT, Quake 3: Arena'ya hiç benzemiyordu, ama UT 2003'ın Quake 3: Arena'yı hatırlattığını kabul etmeliyiz. Oyunun sesleri de yine Quake 3: Arena'ya oldukça benziyor.

Grafik var mı?

Ve grafikler... Grafikler, adrenaline'lerin dışında UT 2003'teki en çarpıcı yenilik. UT 2003, şimdiye kadar oynadığınız FPS'ler içinde, belki de en iyi grafiklere sahip oyun. Unreal 2 motorunun kullanıldığı oyunda, karakter modellemelerinden harita tasarımlarına kadar her şey, beklentilerinizi fazlasıyla karşılıyor. Silahlar, karakterler, duvarlar ve diğer objelerin kaplamaları çok detaylı. Hiçbir şey olmasa bile, bu detay seviyesi grafiklerin ortalamayı geçmesini sağlıyor, ancak her şey bu kadarla kalmıyor. Duvarlara yansıyan su efektleri, gerçek zamanlı gölge efektleri ve daha birçok ayrıntı, oyunun grafik açısından neredeyse kusursuz olmasına yetiyor. Özellikle Doom 3'te de kullanılan gerçek zamanlı gölge efektleri çok etkileyici. Oyunun harita tasarımlarıysa, Unreal serisinin her oyununda olduğu gibi çok başarılı. Mimari tasarımın bu kadar etkileyici olduğu başka bir oyun hatırlamıyorum.

UT 2003'te ayrıca, tamamen gerçek fizikler sağlayan Math Engine kullanılıyor, ancak Math Engine tam anlamıyla uygulanmamış. UT 2003'te, bu yeni teknoloji sadece karakterler için kullanılmış. Oyunda, birisini vurduğunuz zaman vurduğunuz kişinin çok gerçekçi tepkiler verdiğini ve öldüğü zaman yine çok gerçekçi bir şekilde yere yığıldığını farkedeceksiniz. Eğer birine yakın mesafeden rocket launcher'la ateş ederseniz, vurduğunuz adam bir anda karşı duvara yapışacak ve aynı gerçek hayattaki gibi olduğu yerde kalacak.

Gerçekten `gerçek` mi?

UT 2003, birçok açıdan şimdiye kadar yapılan en iyi multiplayer FPS, ama dedim ya, ufak bir sorun var: UT'ın yeni versiyonu, beklenildiği kadar şaşırtıcı değil. Oyunda adrenaline'lerin ve yeni eklenen Bombing Run mod'unun dışında, oyuna farklı bir soluk getiren herhangi bir şey yok. Grafiklerin çok kaliteli olduğu doğru, oynanışın hızlı ve eğlenceli olduğu da bir gerçek, ancak bu şartlar altında, UT fanatiklerine ilk UT da yetebilir. Her şeye rağmen, UT 2003 nereden bakarsanız bakın çok eğlenceli ve kaliteli bir oyun.

> *UT fanatikleri için çok fazla yenilik yok, bazı silahlar gereksiz bir şekilde değiştirilmiş, mod seçeneği daha fazla olabilirdi.*

OBEZ USTA'DAN ADRENALINE TARİFİ

Speed: Normalden iki kat daha hızlı hareket edersiniz. **Tarifi:** İlerleme tuşuna tombik parmaklar kanalıyla hızlı aralıklarla 4 defa basılır. **Invisible:** Görünmez olmanızı sağlar. **Tarifi:** 2 defa sağa strafe ve hemen arkasından 2 defa sola strafe yapılır. Invisible olduktan sonra da ince kıyılmış iki baş soğanla... Öhhö öhhöööö! **Booster:** Enerjinizi 199'a çıkarır. **Tarifi:** Haşlanmış geri tuşuna 4 defa hızlı aralıklarla basılır. **Berserk:** Ateş etme hızınızı artırır. **Tarifi:** 2 defa pişmiş ileri tuşuna ve zaman geçirmeden 2 defa az pişmemiş geri tuşuna basılır.

SİLAHLAR

Redeemer Oyundaki en fazla hasarı veren silah. Sol tuşa bastığınız zaman bir roket atıyorsunuz ve bu roket herhangi bir yere çarptığı zaman çok geniş bir alana yayılan inanılmaz bir patlama oluyor. UT oynayanlar da bu sılahı hatırlayacaktır.

Ion Painter Ion Painter, hedefe kilitlendikten birkaç saniye sonra Ion Cannon parçacıkları(!) yollar.

Lightning Gun En çok kullanacağınız silahlardan biri. Mouse'un sağ tuşunda basılı tutarak zoom yapabiliyorsunuz. Eğer iyi bir vuruş yaparsanız karşınızdakini head-shot'la tek vuruşta kafasız yapabilirsiniz.

Rocket Launcher UT'ın ve diğer FPS oyunlarının en çok kullanılan silahı... Mouse'un sol tuşuna basarsanız normal, yani tek roket, sağ tuşunda basılı tutarsanız 3 roket aynı anda atabilirsiniz.

Flak Cannon UT'da bulunan bir diğer silah. Mouse'un sol tuşuyla saçma, sağ tuşuyla da etkili bir bomba atabiliyorsunuz. Oyundaki en kullanışlı sılahlardan biri.

Minigun Otomatik makineli... Minigun'la seri bir şekilde ateş edebilirsiniz. Oyunun bazı noktalarında çok işe yarıyor.

Bio-Rifle Bio-Rifle, UT'da en sevilmeyen silahlardan biriydi. UT 2003'te de Bio-Rifle'da herhangi bir değişiklik yok. Bu silahla seri şekilde yeşil baloncuklar atabiliyorsunuz ve bu baloncuklar bir süre sonra kendi kendine patlıyor. Rakiplerinizin etrafını sarmak için çok iyi bir yol.

Link Gun Link Gun'la hızlı bir şekilde lazer topları atabiliyorsunuz. Sağ tuşla ise çevreye çizgi halinde lazer yayabiliyorsunuz (radyasyon gibi oldu sanırım). Link Gun'ın bir diğer işleviyse, silahı Link Gun kullanan başka bir arkadaşınıza tuttuğunuz zaman etkisinin artması.

Shock Rifle Shock Rifle, oyundaki lazerli silahlardan bir diğeri. Shock Rifle'ın ikinci vuruşu diğer lazerli silahlara oranla epey ağır. Lazer topu havada çok ağır bir şekilde ilerliyor, ancak mouse'un sol tuşuyla lazer çok çabuk karşı tarafa ulaşıyor.

Assault Rifle Default silahınız. Mouse'un sağ tuşuyla ise bomba atarsınız.

Shield Gun Yakın mesafelerde etkili olan Shield Gun'ın asıl işleviyse sizi koruması. Mouse'un sağ tuşuna basarsanız, Shield Gun bitene kadar saldırılardan korunabilirsiniz.

Translocator İstediğiniz bir yere ateş edin ve daha sonra bir daha mouse'un sol tuşuna basarak ışınlanın.





Bilgi İçin:	www.infogrames.com
Yapım:	Digital Extremes & Epic Games
Dağıtım:	Infogrames
Multiplay:	32 oyuncu
Minumum Sis.:	P3 700, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sis.:	1Ghz, 256 MB RAM, 128 MB ekran kartı

Puan: 89

BALLISTICS

Tetik çekildi. Kurşun ateşlendi; bir de namludan fırlayabilse...

İnceleyen: Güven Çatak

Aslında 'Ballistics' ismini duyunca, insanın aklına ilk olarak bir polisiye oyun geliyor. Ama Ballistics tastamam bir yarış oyunu, tabii klasik anlamda değil. Yani Nascar, Formula gibi klişeleri bir kenara bırakın. Çünkü bu sefer, yarış olayının özü olan 'hız'ın ta kendisi oyuncuya enjekte ediliyor. Anlayacağınız salt adrenalin söz konusu; başınızı döndürecek, midenizi bulandıracak türden. Bir de tüm bu iddialı kelimeler havada kalmasaymış, daha iyi olurmuş ama olan olmuş bir kere...

Hem Fütüristik, Hem Magnetik

Gelecekteyiz. İnsanları artık hiçbir şey tatmin etmiyor, bir şey hariç: Hız. Saatte 1000 kilometre benzeri sadistçe hızlara ulaşmak için silindirik pistler inşa ediyor ve bu manyetik boruların üzerinde ses sınırını aşacak hoverkraft benzeri motosikletler icat ediyorlar. Ve siz de bu manyak aletlere binip gözleriniz beyninize gömülene kadar gaza

Farklı bir konsept; orijinal pist tasarımları; sağlam müzikler.

basıyorsunuz, tabii daha önce bir engele çakılıp havaya uçmanız da mümkün. Oyunda adeta kovandan fırlamış bir mermi misali sonsuz bir namlunun içinde dönüp duruyorsunuz. Ballistics, birbirinden ilginç tasarımlara sahip yedi farklı pist içeriyor. Ayrıca pistlerin içinden geçtiği geleceğin New York ve Büyük Kanyon'u da görülmeye değer. Ama tüm bu detaylı grafikleri, yüksek hızdan dolayı görememeniz de komik bir durum.

Oynanabilirlik çok basit bir mantık üstüne kurulu. Kısaca ayağını gazdan çekme ve engellere çarpma diye tanımlayabiliriz bu mantığı. Yani Ballistics yarışmaktan ziyade, ulaştığınız yüksek hızı koruyarak engellere çarpmamak üzerine bir oyun. Rakipleriniz var tabii ki ama onları da bir tek kalkışlarda görüyor ve bazen de yavaşladığınız anlarda yanınızdan son sürat geçerken görüyorsunuz (bu yüzden yapay zekadan bahsetmek biraz güç). Pistin çeşitli noktalarındaki 'booster'lardan geçerek nitro atıyor ve 'cooler'lardan geçerek de motor ısısını düşürüyorsunuz (ısıyı manüel düşürmeniz de mümkün). Sağ-sol yaparak pervaneler, yarı açık kapılar gibi engelleri atlatmanın yanı sıra hızınızı korumak da çok önemli. Bu yüzden virajlarda pistin dönüş yönünün daima tersinde kalmalısınız. Çünkü aksi halde pist ile



Dön babam dön ama nereye kadar?

temasınızı yitiriyor ve elektro-magnetik gücünüz kesintiye uğruyor (tabii bazen power-up'ları toplamak için pistten kopmanız gerekebiliyor). Tek atımlık yarışmanın dışında turnuvaya katılmanız da mümkün. Turnuva para demek ve para da aletinizi yaklaşık 40 farklı parçayla donatmak demek. Eklediğiniz parçalar yol tutuşunuzu ve hızınızı ciddi anlamda etkileyebiliyor.

Yüksek hızdan dolayı hiçbir şey algılanmıyor; fare misali aynı çemberde dönüp durmak can sıkıcı.

Hız süper ama...

Ballistics inanılmaz grafiklere ve yüksek poligon sayısına sahip bir oyun ama sesin 2-3 katı bir hızda yarıştığınız için tüm bunlar flu bir renk cümbüşüyle yetinmek zorunda kalıyorsunuz. Böylece oyunun iddia ettiği GeForce 3 nimetlerinin hiçbirinden yararlanamıyorsunuz. Ayrıca birkaç yarıştan sonra pistler birbirine benzemeye, oyun tekdüzeleşmeye ve gözleriniz seyirmeye başlıyor (epilepsi uyarısı bu oyun için kesinlikle gerekli). Sağlam tekno müzikler bile sıkılmanızı engelleyemiyor. Oyunun sık sık çökmesi ve sadece izlemekle kaldığınız tutorial bölümü de can sıkan durumlardan diğerleri. Kalkış dışında rakiplerinizi göremeyeceğiniz için maksimum sekiz oyunculuk multi-player seçeneği de bir şey ifade etmiyor. Hız gerekli ama kontrolsüz hız anlamsız...

"Gerçekten hıza tutkunsanız ve geleneksel yarış oyunlarından sıkıldıysanız, Ballistics göz atabileceğiniz bir alternatif olabilir."



Ses sınırını aşınca her şey flu bir renk çorbasına dönüşüyor.



Pist tasarımları gerçekten iyi ama durup bakamıyorsunuz ki...





Bilgi İçin:	www.grin.se/ballistics
Yapım:	GRIN
Dağıtım:	Xicat Interactive
Tür:	Yarış
Multiplay:	Maksimum 8 oyuncu (LAN)
Minumum Sis.:	PII-400, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sis.:	PIII-600, 256 MB RAM, 64 MB 3D ekran kartı
Alternatif:	Wipeout

Puan: 64

NO ONE LIVES FOREVER 2

İnceleyen: Burak Akmenek

Portakal renkli oyun

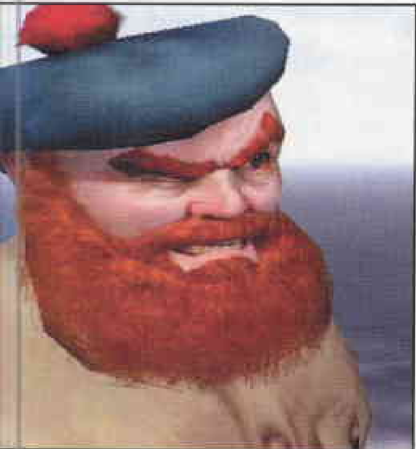
"Yeteri kadar kötü bir gülüşüm yok. Allah'ım, ben kötü adam olamayacak mıyım böhüüü! (oyun içindeki diyaloglardan)"



Hın hını, hın hın, hın hın hın, hın hını, hın hın, hın hın hın... Maalesef notalarını bulamadığım için o ünlü James Bond filminin müziğini ancak bu kadar ifade edebiliyorum. Daha fazlasını pembe göbekli ve uzun kafalı (bakınız kapak) İngiliz ajanı Kate Archer size oyunda anlatabilir. Tüm Bond filmlerinin klişeleri ve renklerini içeren oyun en sonunda geldi ve ofisteki kısa süreli bir çatışma sonunda Berker'in elinde kaldı. Fakat Berkeri'in makinası oyunu çalıştırmakta naz yapınca (eee kız tarafı naz tarafı) Berker yazıncaya kadar oyunun yarısını bitirmiş ofisteki tek insan olarak Kate hanım benim kızıma (ben bilgisayarımı kızım diye severim de) konuk geldi. Şöyle edepli edepli bir kenarına sokuluverdi.

H.A.R.M.

Sanal ajanımızın düşmanı gene H.A.R.M. adlı sanal yeraltı teşkilatı. H.A.R.M. tabii ki dünyayı ele geçirmeye çalışıyor. Bu kez teşkilatın başında kel bir İngiliz var. Hemen hemen her bölümde cehennem çeneli annesiyle telefonda bir kez tartışırken yakaladığımız baş kötümüz, emrindeki bir sürü adamla dünyanın başına musallat olmadan önce işe, onun tek ilacı olan Kate'i yok etmeye çalışmakla başlıyor. Oyun böyle bir senaryo ile başlayıp bir sürü karmakarışık işten sonra Türkiye sahillerinde sona eriyor! Evet oyunun bir yerinden sonra Marmara denizindeki sanal bir krallığın adını falan duymaya başlıyorsunuz. Oyuna girer girmez ilk göze çarpan özellik pastel renklerle 1960-70 lerin modasını yansıtan ara birim ve dekorlar. Ah tabiki müzikleri de unutmamak lazım. İkinci özellik ise tıpkı Deus Ex'te olduğu gibi bir karakter geliştirme ekranının olması. Oyunda yaptığınız herşey size belli oranda bir puan kazandırıyor. Bir dosya dolabını aramak, bir görevi yerine getirmek gibi hareketler sonunda topladığınız bu puanları oyuncu ekranından karakterinizin özelliklerine dağıtarak aynı zamanda oyundaki tarzınızı da belirliyorsunuz. Örneğin çatışmadan olabildiğince kaçıp görevleri sessiz bir hırsız gibi gerçekleştirmeyi planlıyorsanız bu durumda arama, araç gereç kullanma ve sessizlik yeteneklerinize yüklenebilirsiniz. Fakat oyunun bir çok yerinde çatışmadan kaçınmanız hemen hemen imkansız. Bu yüzden benim size tavsiyem başta sağlık ve zırhınız olmak üzere nişancılık yeteneklerinize yüklenerek onları maksimuma taşımak ve böylelikle oyunu daha aksiyona dayalı olarak oynamanız.



Kolay alet edevat kullanma

Oyunda herşey çatışma ve kırıp dökmeden ibaret değil. Zaten öyle olsaydı NOLF'un herhangi bir shooterdan hiç bir farkı kalmazdı. Karşımıza bol bol bomba ve alet edevat kullanacağımız yerler çıkacak. Bu durumda herhangi bir kilide ya da bomba koyma noktasına mouse'u getirip sağ tuşa bastığımızda orada hangi aleti kullanmamız gerekiyorsa otomatik olarak onu elimize alıp kullanmaya başlıyoruz. Bu çantamızı karıştırıp hangi aletin işe yarayacağını bulmak (veya kırk saat bulamamak) gibi bir eziyetten bizi kurtarmış ve oyunun daha akıcı olarak oynanmasını sağlamış ki benim çok hoşuma gitti. Bir başka özellik ise görünmezlik. Daha doğrusu saklanabilme yeteneği. Eğer düşmanlarımızın bizi göremeyeceği bir yere gelirsek ekranda bir göz beliriyor ve gözün altındaki gösterge sona geldiğinde tamamen saklanmış oluyoruz. Eğer birisine saldırmazsak, biri odaya girip ışıkları açmazsa ya da dibimize kadar girip bizi görmezse hep saklı kalabiliyoruz. Böylelikle düşmanlarımızı atlatıp ense köklerine kurşun sıkabiliriz. Oyun boyunca sağda solda bulduğumuz cephane kutuları dışında bizim teşkilatın bıraktığı hediye pakedi benzeri kutuların içinden de gerekli malzemeleri bulabiliyoruz. Fakat asıl kaynaklarımız öldürdüğümüz düşmanlar. Onların üstünü sağ tuş ile arayarak bir çok malzeme elde edebiliriz. Arama yeteneğimizin yüksekliğine bağlı olarak bir çok faydalı şey bulmamız mümkün. Eğer ceset ortalıktaysa onu başka bir noktaya götürüp orada arayabiliriz. Yalnız cesedi taşırken hiç bir alet kullanamıyoruz bilesiniz. Aranan cesetler kendi kendilerine kayboluyorlar. Cesetleri ortalıkla bırakmamanın faydası diğer NPC'ler tarafından görülerek alarmın çalınmamasına sebebiyet vermemek.

Onurlu bir ölüm

Evet yukarıdaki cümle yerde yatan yoldaşlarını bulan Rus askerleri tarafından bol bol söyleniyor. Düşmanlarınız bir ceset gördüğünde onun başına gidip önce "uyan bakıyım, neyin var" gibi şeyler söylüyorlar. Daha sonra öldüğünü anlarlarsa bir vah vah çekip hemen alarma koşuyorlar ve sonra da sizi aramaya başlıyorlar. Bu durumun gerçekleşmemesi için siz arada onu uyutabilirsiniz. Bunun için dart atan silahınızı çekip bir uyku oku seçmelisiniz. Aslında bu ok düşmanı vurmaktan daha etkili çünkü onu anında uyutuyor. Sizde adamı bir yere taşıyıp üstünü aradıktan sonra tercihinize göre kafasına bir kurşun sıkabilirsiniz. Eğer öldürmezseniz bir süre sonra uyanıyor ve "silahım nerede, Allahım bir kapitalist silahımı çaldı" diye bağırınıp ortalığı ayağa kaldırıyorlar. Silahlarınızın ve özellikle de dart tabancanızın çeşitli mermileri var. Bunları tercih ettiğiniz taktiğe göre seçe-



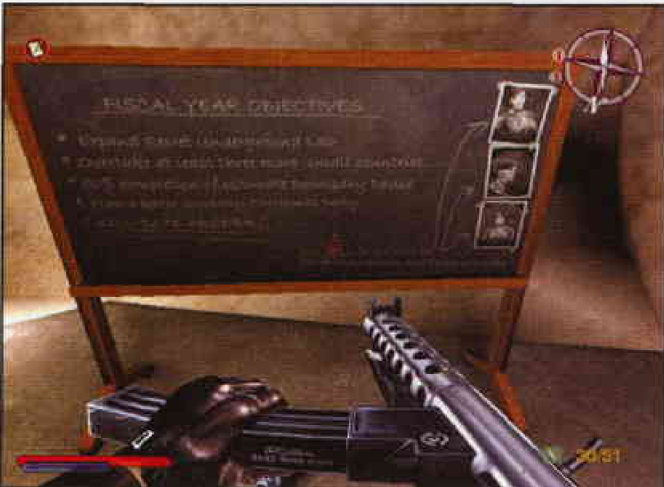


bilirsiniz. İlk dart rakibinizin üzerine saplı kalarak radarınızda kırmızı bir nokta halinde düşmanınızın haritanın neresinde olduğunu size gösterir. Özellikle Hintli polislerle köşe kapmaca oynarken çok işinize yarayacaktır. Elektrikli dart ise düşman robotlarından kurtulmak için birebirdir. En son görevde çıkacak olan serumlu dart ise kısa bir süreliğine, defalarca vurarak en sonunda kontağını kapattığınız Super Soldier'ları tamamen ortadan kaldırmaya yarar.

Multiplayer

Oyunun birde multiplayer kısmı var tabi. Az sayıda görevden oluşsa da multiplayer bölümü, şimdiye kadar hiç bir oyunda görmediğimiz şekilde, tek kişilik oyunun arasındaki boşlukları tamamlıyor. Örneğin Kate ilk bölümde bir kılıç yarası alarak yere yıkılıyor ve siz daha oyunun başından "eee ama Kate öldü şimdi ne olacak" diyorsunuz. Ara demoda ise Kate bir hastahanede gözlerini açıyor. İşte demek ki bir multiplayer'ın ilk görevinde ne yapıyoruz? Tabiki Kate'i kurtaran ajanları oynuyoruz ve tüm bölümü baştan sona geçip ablayı sırtladıktan sonra geri dönüyoruz. Bu arada bir tavsiye daha, hep tek kişilik oynarken hem multiplayer takılırken mutlaka her tarafı araştırın.

Süper grafikler ve müzikler. Eğlenceli diyaloglar. Kullanışlı arabirim. Akıllı yapay zeka ve bölüm tasarımları. Yaratıcı multiplayer bölümleri.





Çünkü her yerde gizlenmiş ufak tefek şeyler bulabiliyorsunuz.

Eeee hani biz süper ajandık?

İkinci oyun bence görevler açısından *ilk oyuna göre biraz sönük kalmış.* Bir çok gizlilik görevi aksiyondan uzak olmasının yanında sıkıcılığı ve gereksizliğiyle bizi oflayıp puflatmaktan başka bir işe yaramıyor. Örneğin "gidip ateşleri söndür ya da git gözlük bul" gibi süper ajanlıkla alakasız görevler, oyunun genel havasına aykırı olarak yaratıcılıktan son derece uzak. Ayrıca bizzat denizin içinde geçmesini hayal ettiğim görev yalnızca denizin altındaki bir üste cereyan ediyor. Tabii ki düşmanlar arasındaki eğlenceli konuşmalar, ki olaya dalmadan mutlaka durup dinlemenizi tavsiye ederim, oyunun atmosferini olumlu yönde etkileyen faktörler arasında. Benzer diyaloglar Kate ile şu Berker'e çok benzettiğim İskoç arkadaşı arasında da geçiyor.

15 bölümlük oyunu bitirdiğinizde tek kişilik oyun seçeneğinden istediğiniz herhangi bir bölümü oynayabileceğiniz bir menü açılıyor. Fakat bölümü oynarken oyun boyunca geliştirdiğiniz karakter yerine sıfır numara bir karakter kullanıyorsunuz ki bu hiç hoşuma gitmedi. Kate Archer'lı ikinci oyun bence birincisinin yanında sönük kalmış. Tabii ki standartlar açısından çok eğlenceli ve güzel bir oyun. Fakat bir klasik olmaya aday olacak kadar eğlenceli ve bağımlılık yapıcı değil. Bu arada oyun Sound Blaster Live! Kartlarda problem çıkartabiliyor. Sitesinde güncellemeleri de çıkmış durumda.

Uzun yükleme araları. Bazı sıkıcı görevler. Yüksek sistem ihtiyacı.

"Alınmaya değecek eğlenceli bir oyun ama ilk oyun kadar iyi olmadığı kesin. Gene de paranız kesinlikle boşa gitmez."





Bilgi İçin:	www.noonelivesforever.com
Yapım:	Monolith
Dağıtım:	Fox Interactive
Tür:	Aksiyon
Multiplay:	8 kişi
Minumum Sis.:	P III 667, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	PIV 300, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı
Alternatifler:	Deus Ex Thief Serisi No One Lives Forever 1

Puan: 82

HITMAN 2 SILENT ASSASIN

İnceleyen: Sinan Akkol

Bazen, geçmişin peşinizi bırakmadığı, her şeyin acımasızca tekrarlandığı hissine siz de kapılmıyor musunuz?

"Hitman'i sevdiyseniz, kaçınılmaz olarak Hitman 2'yi de seveceksiniz. Sevmediyseniz de bir şans vermeye değecektir."









Neredeyse 1 yıl önce ortaya çıkıp adından bayağı söz ettirmişti Hitman: Codename 47. Her ne kadar o zaman kadar birçok oyunda kötü karakterleri yönettiysek de, Hitman: Codename 47 ile ilk kez bir kiralık katili yönetiyorduk. Oyun "çocuklara göre olmayan" içeriği yüzünden bayağı eleştirildi ama bu tür eleştirilere maruz kalan hemen her oyun gibi daha da ünlendi. Zamanına göre çok iyi bir oyun olsa ve aksiyon türüne birçok yenilik getirse de Hitman, aşırı derecede zorlu olması ve oyun içinde save etmenize izin vermemesi yüzünden hak ettiği yere gelemedi. Yapımcı firma IO Interactive tam 22 aydır ikinci oyun üzerinde çalışıyor. En sonunda Hitman 2 beğenimize sunuldu ve oyun, üzerinde harcanan zamana değmiş gibi görünüyor.

Sicilya'da bir kel;

47'yi en son üretildiği laboratuar ile birlikte bütün klonlarını (aslında Codename 47 de bir klon, numaradan anlaşılacağı üzere) ve kendisini üreten adamı temize havale ederken bırakmıştık. Biraz günahlarından arınmak, biraz da kendisini bu dünyaya ait olarak görmediğinden Sicilya'da ufak bir kiliseye sığınır ve bahçıvanlık yapmaya başlar. Ama geçmişi peşini bırakmaz. Yerel bir mafya (ki Sicilya'da bunlardan bolca bulabilirsiniz) çok sevdiği kilisenin pederini kaçırınca yatağının altına sakladığı geçmişini ve ikiz D.Eagle'larını tekrar çıkartır. Pederin yerini bulmaları için eski işverenleri Ajans'tan yardım ister ama Ajans'ın bu bilgiyi çok ucuza satmayacağını oldukça acı bir şekilde öğrenecektir.

Toplam 20 bölümden oluşan Hitman 2'de amacınız hedefinizi bulmak, öldürmek ve ortamı sağ salim terk etmek. Ama oyunun yapısı, hedefinize ulaşmakta birçok yol denemenize izin veriyor. Normal, Expert ve Professional olmak üzere üç zorluk seviyesi var. Normal zorluk seviyesinde takır tukur aksiyon oyunu oynar gibi bitirebilirsiniz -ki zaten böyle yapmak isteyeceksiniz çünkü bu zorluk seviyesinde sessiz olmanın size sağladığı hiçbir avantaj yok. Hem sağlığınız çok fazla hem de düşmanlarınız daha güçsüz. Ayrıca 7 save hakkınız var. Ama oyunu Expert ve Professional seviyelerinde oynamayı seçerseniz, oyunun esas zevki ortaya çıkıyor. Sessiz olmak, her öldürdüğünüz adamı itinayla gizlemek ve genel olarak "temiz iş" çıkartmak zorundasınız, yoksa oyunun son ekranını ancak rüyalarınızda görürsünüz. Özellikle Professional her babayiğidin harcı değil, çünkü bölüm içinde hiç Save etme hakkınız yok!

Budapeşte'de bir "scener";

Başladığınız andan itibaren sizi oyunun içine çeken, hatta gömen bir diğer etmen de mükemmel orkestral müzikler. Tamamı Budapeşte Senfoni Orkestrası tarafından çalınan bu parçaların başında Jesper Kyd adlı müzisyen var. Pek çoğunuz onu tanımaz, ama Amiga zamanlarını yaşadıysanız, bir de demo scene'i ile ilgilenmişseniz, Hardwired gibi muhteşem demoların yapımcısı Silents adlı demo grubunun müzisyeni olduğunu bilirsiniz Kyd'in. Zaten Hitman'in yapımcısı olan IO Interactive'in de Danimarka'lı olduğu ve birçok ünlü scene grubunun İskandinav ülkelerinden çıktığını düşünürseniz, IO Interactive'de bu gruplarda pişmiş birçok "coder" ve "graphix person" olduğunu tahmin edebilirsiniz :)

Tabii bir de grafikleri var bu oyunun, ki takdir edersiniz ki bu çok doğal. Bu grafikler birçok Level editörü ve şahsım tarafından oldukça beğenilmiş olsa da, bazı terso şahsiyetler (kftnz. Tuğbek) tarafından dokuların detaysız ve ruhsuz olduğu yönünde eleştirildi. Tabii Tuğbek o. O



Cesetleri saklamak akıllıca olabilir, fekat o da nesi???

"neden bu bardağın yarısı boş!" derken benim *"içecek yarım bardak suyum var"* dediğim birçok durum sayabilirim. Hayırsız, vicdansız, acımasız, gudubet herifin tekidir Tuğbek. Allah bel... Neyse.

Tuğbek'in Hitman 2'nin grafiklerinde "detaysız dokular kullanılmış" dediği durum benim açımdan "grafikler üzerinde inanılmaz temiz çalışılmış" olarak yorumlanacaktır muhtemelen. Yoksa yorumlandı bile mi?

Gayrettepe'de bir depresif-manik;

Yazının giriş ve gelişme bölümleri arasında yaşadığım sebepsiz ruhsal değişim nedeniyle yazının gidişatı saçmalayabilir, haberiniz ola. Devam... Grafikleri gördüğünüzde yaşadığınız bocalama evresinden çıkabilirseniz –ki bilgisayarınızın yetkinliğiyle birebir ilişkilidir bu koşul- Hitman 2'nin hayatınıza sokacağı yeni alt-aksiyon oyun kültürüne alışmanız gerektiğini farkedeceksiniz. Daha önce Hitman oynayan şahıslar için sorun yok, kontrollerdeki düzeltmeler yüzünden inanılmaz rahat edecekler. Diğerleri ise bu kültüre ayak uydurmak için biraz bocalayacak ama karşılarına çıkan her poligon yığınına "Gıaargh" nidalarıyla çelik alaşımlı çekirdek yağdırmaları durumunda oyunun kendilerine getireceği yaptırımlar karşısında "yerim alt-*aksiyon kültürünü!"* diyebilirler –ki bu kendilerinin kaybı olacaktır. İşte o zaman bu şahıslar:

- Oyunun inanılmaz gerilimli atmosferini solumaktan...
- Karakterlerin bünyesine mermi duhul etmesi durumunda yere patküt, aynı şablonda düşmeyip, cansız bedenlerinin şeklen ve fiziken gerçekçi biçimde yığıldığına şahit olmaktan...
- Hedefleri olan şanssız kişiyi istem dışı ve kalıcı astral seyahata göndermeleri için uygulayabilecekleri farklı yolları akıl etmenin ve bu yolları başarılı bir şekilde hayata geçirmenin yalan tatminine ulaşmaktan...
- Dünyadaki herkesin Kodadı 47 ile aynı beden giydiği gerçeği ile yüzleşmekten...

MAHRUM KALACAKLARDIR.

Temiz grafikler, enfes bir atmosfer, bitirdiğinizde bir üst zorluk seviyesinde oynamak istiyeceksiniz.

Sahan'da iki yumurta

Hitman 2 ile birlikteliğimiz süresince kötü izlenimlerim olmadı mı peki? İşi, herkesin ağzılarının suyunu akıtarak oynadığı oyunlara çamur atarak vatanı milleti sinir etmek olan bir insan olarak şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki; Ohooooo. Her şeyden önce sessizlik adına attığınız her adımda acı çekiyorsunuz. Nasıl yani? Şöyle ki: Uzun çubuk tuşunu dürterek çömelip yavaş yürüyebiliyor ve düşmanınızın arkasından sessizce yaklaşıp ümüğünü boğma teli ile sıkmak suretiyle trakelerine baskı uygulayıp hipoksiye sokabiliyorsunuz. Ama gelin görün ki trakenin ayağı öyle değil. Arkadan sessizce yaklaşmaya kalktığınızda düşmanın uzaklaşmasını elem içinde seyrediyorsunuz, çünkü çömelerek yürümek gereksiz derecede yavaş. Sessiz olmanın her şeyden önemli olduğu bir oyundaki bu aptalca hata, nice kereler çömeldiğim yerden "yerim boğma telini" diyerek ayağa fırlayıp karşıma çıkan her poligon yığınına "Gıaargh" nidalarıyla çelik alaşımlı çekirdek yağdırmama ve oyunun bana getirdiği yaptırımlar karşısında çaresiz kalmama yol açtı.

Sessiz yürümek inanılmaz kullanışsız ve bu oyunu etkiliyor, bazı oyuncular oyunun zorluğuna katlanamayabilir, oyunun gerçek tadını almak için çok yavaş oynamanız gerekiyor.

Ayrıca, oyunun umarsızca masaüstüne göçtüğü birçok durumla karşılaştım -ki rastlantısal aralıklarla tekrarlanan bu yazımsal hata "yerim bu ülkenin kopya oyunlarını" nidalarıyla çığırmama yol açmadı değil. Ama çelik alaşımlı çekirdeğim yoktu, olsa da kıyabilir miydim Dubek'ime hiç?

Ekranda 786432 piksel (idealdir, severim)

Şu an anlamsız bir oyun bolluğu var piyasada, tabii ecnebi ellerde yılbaşı zamanının yaklaştığını düşünürsek bu bolluğa biraz olsun anlam katmış oluyoruz. Hitman 2'de tıpkı atası gibi, bu bollukta hakettiği değeri ve oyuncu sabrını bulamayacak korkarım. Özellikle de No One Lives Forever 2 solunu, Battlefield 1942 de sağını tutmuş iken. Benim bile 12. bölümde nefesim kesildi–ki benim gibi aksiyon oyunlarına mazohistçe yaklaşımları seven birisinin nefesi, takdir edersiniz ki kolay kolay kesilmez. Ama 912 harf sonra okumaya başlayacağınız oyun yüzünden Hitman 2'yi bitirmeyi şimdilik erteledim diyelim. Hikayesi çok uçuk kaçık değil, dünyayı kurtarmıyor, 1 saniye kala gözlerinizi büzüp yeşil kabloyu kesmiyorsunuz. Sadece insancıl bir hikayeyi, aslında gerçek bir insan olmayan, hayatını insan öldürerek kazanan bir adamın gözlerinden, insan öldürerek yaşıyorsunuz. Zorluklarla bezeli, herkesin ter akıtmayacağı bir hikaye bu, poligonlarla yoğrulmuş. Ama tavır yansır, siz olumlu yaklaşın 47'ye, onun da size olumlu yaklaşacağından eminim... Hayır, umuyorum. Sanırım. Keşke şu kafamın içindeki diiit diit'ler geçse de ne düşündüğümü duysam, fekat o da nesi...

- ii...ii...iii
- diit...diit
- Diiit!... Diiit!... Diiit!

GIAARGH!

- Diiit!... Diiit!... Diiit!
- Uyandın mı 48? Güzel... Üzerindeki mavi formaya fazla ehemmiyet verme. Başın zonkluyor, biliyorum, ama geçecek. Şimdi yavaşça ayağa kalk. Karşındaki kapıyı açıp ilerle. Koridoru geçince karşına çıkacak masada bir boğma teli göreceksin... Onu al... Soru sorma, sadece al...



Bilgi İçin:	www.hitman2.com/front
Yapım:	IO Interactive
Dağıtım:	Eidos Interactive
Tür:	Aksiyon
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	PIII 450, 128MB Ram, 16MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	PIII 1Ghz, 256MB Ram, 32MB Ekran Kartı

Puan: 86

BATTLEFIELD 1942

İnceleyen: Sinan Akkol

Berlin sokaklarında görüşmek üzere

"Uzunca bir süredir oynadığım en güzel online taktik-aksiyon oyunu. Türkiye'deki sunucu sayısı da artarsa, almamanız büyük bir kayıp haline gelecektir.."

Operation Flashpoint'i ilk gördüğüm anda "Aha!" demiştim. "Yıllardır beklediğim savaş oyunu budur!". Benim gibi koltuk generalleri için daha iyisi olamazdı: Postal eskitecek 144 kilometrekare alan, kullanılabilen onlarca kara ve hava aracı. Askerden yeni dönmüş ve hiçbir aracı kullanmasına izin verilmemiş (böhü): biri için bulunmaz Hint kumaşıydı. Hakkını vererek sonuna oynamış ve şık bir puanla göndermiştim Operation Flashpoint'i.

Ama arkası gelmedi. Bilirsiniz ki ne kadar iyi olursa olsun bir FPS'nin hayatta kalabilmesi için sağlam bir multiplayer yönü olmalıdır. OF'in Burak ve Tuğbek ile heves içinde giriştiğimiz multiplay sekansları, beklediğimizden kısa sürdü. Oyunun yapısı, az sayıda kişinin multiplay oynamasını zevksiz kılıyordu. Eh, güzel ülkemde de bir türlü Operation Flashpoit sunucusu açılmayınca da çareyi bilgisayara karşı Co-operative görevleri oynamakta bulduk. Ama hep aynı düşmanları, aynı noktalarda yakalayıp temizlemek de bir süre sonra sıktı. Internet'teki binlerce farklı harita da kabak tadı verince, hoş bir anı olarak kara dolaba kaldırıldı Operation Flashpoint.

Ama, gel gör ki...

Battlefield 1942 denizaltı sessiz ve derinden ilerleyerek, monitörlerimize B17 bombası gibi düştü. Geçmişten, günümüzden ve gelecekten her türlü savaşı görmüş olan bu gözlere hitap etmeyi başardı. Oyunun geçmiş savaş tecrübelerimden oldukça farklı olduğunu söyleyebilirim. Her şeyden önce BF42, özünde sadece online oynanması için hazırlanmış bir oyun. Ağ üzerinde olsun, nette olsun oyunun verdiği zevk inanılmaz. Tabii online aksiyon oyunu deyince akla kim geliyor? Counter Strike. BF42'yi Counter gibi oynamaya kalkan arkadaşlarla bayağı dalga geçtik sunucularda, çünkü her ne kadar aksiyon oyunu olsa da BF42'de 2. Dünya Savaşı'nın atmosferi gerçekçi bir biçimde verilmeye çalışılmış. Üstelik bu, fazlasıyla başarılmış da.

Battlefield 1942'ye Axis ve Allied taraflarından birisini seçerek başlıyorsunuz. Oynadığınız haritaya göre bu taraflar Almanlar ve Japonlar ile İngiliz, Amerika ve Ruslardan birisi oluyor. Her iki tarafta da standart olarak beş asker tipi mevcut. Bunlar:

Scout: Sniper tüfeği taşıyan tek asker olduğundan çok önemli.. Aynı zamanda dürbün kullanarak topçu bataryalarına hedef belirtebiliyor. Ama yakın çarpışmalarda hiç şansı yok.

Assault: Makineli tüfeği ve el bombası ile yakın çarpışmalarda ve piyade temizlemekte kullanılan asker tipi. Ama zırhlı birliklere karşı şansı yok.

Anti-Tank: Adı üstünde, anti-tank silahı taşıyan tek asker. Anti-tank silahı haricinde sadece tabanca ve el bombası taşıdığından Assault askerleri tarafından korunmaya gerek duyar.

Engineer: Pek rağbet görmese de haritasına göre oyundaki en güçlü asker tipi. Bütün araçları tamir edebilmesinin yanı sıra mayın döşeyebilmesi, yüksek güçlü patlayıcıları kullanabilmesi ve orta menzilde etkili bir tüfeğinin olması, engineer'ı oyundaki en tehlikeli asker yapıyor.

Medic: Hafif makinalı tüfeğinin yanı sıra yaralı askerleri iyileştirebilmesi yüzünden stratejik önemi vardır. Özellikle Spawn Time'ın yüksek olduğu haritalarda önemi daha da artar. Ama bu tipi de sunucularda pek göremedim.

İşte oyun sadece bu beş asker tipinin arasında geçiyor. Üstelik silahlarınızı ölen birisinin silah kit'ini yerden almazsanız değiştiremiyorsunuz. Ne o, sıkıcı mı geldi? O zaman bu beş asker tipinin kullanabildiği 35 çeşit aracı olayın içine ekleyin, ortalık güllük gülistanlık olsun!

Dört çekerim, ezer geçerim

Neler yok ki bu 35 aracın içinde... Her ülke için farklı tank ve uçak tipleri -ki bu uçakların arasında ağır bombardıman uçakları da var, APC'ler (zırhlı araç taşıyıcı), OBUS'ler (mobilize havan), çıkartma botları, kruvazörler, mobil roket rampaları, denizaltı ve hatta uçak gemisi! Evet, uçak gemisini de kullandırmış bu eyvan herifler bize. Ve evet, bu 35 araç, 5 farklı asker tipiyle birleşince oyunda inanılmaz bir strateji, oynanış ve eğlence zenginliği oluyor.

Battlefield 1942'de, her online aksiyon oyununda olduğu gibi, Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture The Flag modları var. Ama bu modları şimdiye kadar bir kez olsun açıp oynamadım ki bunun çok iyi iki sebebi var: Co-Op ve Conquest modları. Co-Op modu oyunu az sayıda kişi oynadığı zaman ilaç gibi geliyor. İstediğiniz sayıda bot koyduğunuz oyunu 2 kişi birlikte oynamak bile fena halde. Operation Flashpoint bu kadar eğlenceli değildi. Conquest modu ise Battlefield 1942'i kopartıyor. Belli bir harita üzerindeki kontrol noktalarını ele geçirmeye çalışıyorsunuz.- ki bu noktalar aynı zamanda öldüğünüzde yeniden hayata döndüğünüz Spawn noktaları- Her iki taraf ta bel-

















li bir puanla oyuna başlıyor (oyunda bu puanlara Ticket deniyor) ve rakibin her adamı öldüğünde, aracı patladığında bu puanlardan düşülüyor. Tabii kontrol noktalarının yarısından çoğunu ele geçirdiğinizde de yavaş ama sabit bir şekilde bu puanlar düşmeye başlıyor. Herhangi bir tarafın bütün kontrol noktalarını ele geçirmesi durumunda, diğer taraf hemen bir noktayı geri almalıdır, yoksa son adamları da öldüğünde spawn olacakları bir nokta olmadığından oyunu kaybederler. Yani sizin anlayacağınız Battlefield 1942 bir nevi askeri köşe kapmaca oyununa dönüyor. Ama haritalar o kadar güzel ve akıllıca hazırlanmış ki kontrol noktaları üzerindeki savaşlar inanılmaz eğlenceli oluyor. Mesela, ben tek başıma engineer iken bir bunker'ın yanındaki kontrol noktasını tam 2 tanka karşı koruduğumu, uzaktan gelen üçüncü tankın sürücüsünün inip kontrole geldiği sırada patlattığım son patlayıcımla havaya uçtuğunu, o yere inmeden binip gittiğim Alman tankı ile düşman saflarının arkasına kadar sarktığımı ve ne olduğunu anlayamayan Alman'lara (bu arada, online oynuyorum) neredeyse 35-40 puanlık hasar verdiğimi hatırlıyorum.

Ne yazık ki Battlefield 1942'nin tek kişilik oyunu da var. Ne yazık ki diyorum çünkü bu, tek başınıza oynadığınız bir multiplay Co-Op modu olmuş. Tabii yükleme ekranları sırasında bazı senaryo parçacıkları da anlatılıyor ama bunlar iki satır yazıdan ibaret ve sizi havaya kesinlikle sokmuyor. Zaten botların bütün araçları acımasızca iyi kullanması yüzünden tatsızlaşıyor (kaç kere zig zag çizerek kaçarken uçaktan bomba yedim, ben bilirim). Hatta yapımcılar da bunun farkında olmalılar ki bir bölümü kaybetseniz dahi bir sonraki bölüme geçmeye hak kazanıyorsunuz. Açıkçası sağlam bir tek kişilik senaryo ve mevcut haritalar üzerinde sağlam bir oyun akışı yapılabileceği halde yapılmamış olması canımı sıktı.

Oyunun multiplay kısmında da birkaç hata yok değil. Bunlardan en önemlisi uçak kullanırken sürekli olarak ileri tuşuna basmanız gerekmesi ki bu yüzden haritayı açıp inceleyemiyorsunuz. Bir diğeri ve çok daha sinir bozucu olanı ise, uçak gemisi batıranın da, piyade vuranın da aynı puanı alıyor olması. Hıyar mıyım ben, çok afedersiniz, 1 puan için iki saat sorti yapıyorum bombardıman uçağıyla? Umarım ilk yamadadüzeltirler bu hataları.

Tek kişilik oynamak için uygun değil. Bazı ses kartlarında problem çıkartıyor. Çok yüksek sistem ihtiyaçları var. Oynanışta bir iki problem can sıkıyor.

Öğrenmesi kolay, ustalaşması zor bir oyun. Grafik ve ses teknolojileri çok iyi kullanılmış. Online oynaması inanılmaz zevkli ve eğlenceli. Durmadan oynamak istiyorsunuz.

Deniz yapsaydınız?

Oyunun grafiklerini anlatmaya dilim varmıyor. Op. Flashpoint'in yeşil baskın, sıkıcı kaplamalarla boğulmuş grafiklerinden sonra Battlefield'in binbir canlı renkten oluşan grafikleri, insanın gözünü okşayan deniz ve sıcacık güneşi inanın savaşmayı değil kumsala uzanma isteği uyandırıyor oynayanda. Özellikle Japon'ların olduğu adalar çok güzel. Rusların bölümleri ise biraz boğucu, ama bu zaten çok normal değil mi, Rus onlar. Tabii bu grafik güzelliğinin yaptırımı da oldukça fazla. Eğer PIII 600 ve altında bir sisteme sahip değilseniz, grafik güzelliği sözlerimi kaale alıp da bu oyunun yanına yaklaşmayın çünkü bütün grafik ayarlarını köküne kadar kapatmazsanız oynamanız mümkün olmayacak. Ayrıca, oyun Hardware Texture & Lightning özelliği olmayan ekran kartlarında da çalışmayacaktır ki bu da ekran kartınızın en az GeForce 2 veya dengi olması gerektiğini gösteriyor.

Battlefield 1942'nin en güçlü yanlarından birisi de sesleri. Ben ömrü hayatımda savaş seslerini, çatışmanın uzaklığına göre bu kadar güzel yansıtan bir oyun daha görmedim. Yakında patlayan bir top mermisi kulaklarınızı yırtarken, dağların arkasına düşen aynı merminin önce patlama ışığını görüyor, 2 saniye sonra boğuk bir "güp" sesi duyuyorsunuz. Oyundaki seslerin yarattığı derinlik hissi, savaşın sadece sizin etrafınızda dönmediğini, büyük bir çatışmanın ortasındaki gariban bir asker olduğunuzu hatırlatıyor sürekli. Yalnız, oyundaki bir hata yüzünden Sound Blaster Live! Value ses kartlarında seslerde bozulma olabilir. Bu durumla karşılaşırsanız, ses kartınızın en son sürücüsünü indirip kurun. Benim problemim bunu yapınca düzeldi. Bu arada ufak bir not, oyun Windows 95'te kesinlikle çalışmıyor.

Sonuç olarak Battlefield 1942, birçok oyunun gelip geçtiği, aynı hızla da unutulduğu bu piyasada kalıcı olacak gibi görünüyor. İçerdiği hiçbir şey çok yeni değil, 2. Dünya Savaşı konsepti, kullanılabilen bir sürü araç, 5 farklı asker tipi, güzel grafikler ve sesler... Ama bütün bunlar bir araya gelip tek bir pakette önüme sunulduğunda, üstelik bu pakette önemsenmeyecek derecede az hata bulunduğunda, hiç durmaz, bu klasiğe şapka çıkartırım ben.



LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin:	ww.battlefield1942.ea.com
Yapım:	Digital Illusions
Dağıtım:	Electronic Arts
Tür:	Aksiyon
Multiplay:	Ağ ve Net, 64 kişi
Minumum Sis.:	500Mhz İşlemci, 128MB Bellek, 32MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	800Mhz İşlemci, 256MB Bellek, 64MB Ekran Kartı
Alternatif:	Command & Conquer Renegade Operation Flashpoint

Puan: 92

EARTH & BEYOND

İnceleyen: Selçuk İslamoğlu

Kılıçlardan vazgeçip, füzelerinizi ateşleyin...

"Şimdiye kadar çıkmış en güzel grafikli devasa online oyun olmasının yanı sıra türe getirdiği konsept değişiklikleriyle de denenmeyi hakeden bir oyun"



E3 hatıralarının anlatılmasının yeni bittiği zamanlarda, aslında bazı şeyler yeni başlıyordu. Umarsızca web gezintilerim sırasında telefonum çaldı. Sinan her zamanki ses tonuyla klişe olmuş cümleyi söyledi. "Bi gelsene, sana bir şey göstereceğim".. Homurdanarak masadan kalkıp, acaba yine nedir diyerek merakımı bastıramadan gittim. Ekrandaki görüntü bir hayli ilginçti. "Abi sevmem etmem ben uzay oyunlarını" edasıyla Star Wars düşmanlarından biri olarak, "Vay iyiymiş" deyip yerimden kalkacakken detaylar geldi. "Ama bu devasa online bir oyun"

..Sessizlik..

"Bir online oyunda bu kadar iyi grafikler olabilir mi?"

Dünyanın ötesinde...

Günümüzden çok uzak değil, 150 yıl sonrasında insanoğlu toplu olarak uzaya seyahat etmeye başladıktan sonra, bir takım koloniler Mars'a, başka bir koloni ise Jupiter'in uyduları olan Io ve Europa'ya yerleşir ve her toplum kendi uygarlığını geliştirmeye başlar. Mars kolonisi, mükemmeliyeti ararken kendi DNA yapılarıyla oynamış, genetik yapılarını en iyi hale getirmeye çalışmışlar ve kendilerine Progen adını vermişlerdir; Jupiter kavmi ise uzayın karanlık kalmış köşelerini araştırmaya yönelmişler, felsefi hayat anlayışlarını filozofi ve psikolojiyle bütünleştirerek Jenquai adını alıp, aslında bulunmaması gereken bir tarihi bir uzay kapısı bulmuşlar, teknolojisini çözerek galaksinin değişik yerlerine ulaşmak için bu kapıları kullanmışlardır.

Hakimiyet kimin elindedir? Bu sorunun yanıtı yine insanoğlunun en eski içgüdüsünü çalıştırmış ve Progen'ler de, Jenquai'lerin elindeki bu bilgileri ve kapıların hakimiyetini ellerine geçirmek için 25. yüzyılda milyonlarca kolonistin ölmesiyle son bulan Büyük Gate Savaşı yapılmış, savaşın kaderini belirleyen halen dünyada yaşayan kendilerine Terran adını veren kapitalistlerin silah satışlarıyla oldukça uzamış ve arkasından dengesi hiç de kolay olmayan bir barış dönemine girilmiştir.

Kaderinizi seçin...

Oyun başlangıcında, daha önceden pek de alışık olmadığımız derecede karakter ve gemi özelleştirmeleri mevcut. Hayat görüşümüzü oldukça etkileyen bir sınıf/meslek seçiminin ardından tepeden tırnağa karakterimizi şekillendirebileceğimiz özellikler konulmuş. Tabi gemimizi de kasa, kanat yapıları, renkleri, logosu ve hatta geminin üzerinde görebileceğimiz ismine kadar özelliştirme seçenekleri mevcut. Daha sonra mevcut karakterimizin ismi-





ni seçip, mevcut galaksilerden (sunuculardan) birini seçip galaksideki ilk günümüze başlıyoruz.

Oyunda seçtiğiniz mesleğin oldukça önemli olduğunu söylememe gerek yok. Mesleğinize göre, o alanda daha kolay deneyim kazanabiliyorsunuz. Level sistemi 3'e ayrılmış durumda. Combat, Trade ve Exploration olarak 3 ayrı alanda level atlama şansına sahipsiniz. Hangisini geliştirmek istediğiniz size kalmış. Toplam level'ınız bu 3 level sisteminin bir toplamı olarak karşımıza çıkabiliyor. Örneğin savaş yanlısı değilseniz, sadece asteroidlerden topladığınız minerallerle Exploration deneyiminizi artırabilir veya istasyonlar arası kontratlarla taşımacılık yaparak, ticari yeteğinizi geliştirebilirsiniz.



Seçtiğiniz sınıfa ve mesleğe göre ayrı skill özellikleriniz mevcut. Bunlar NPC'lerden alacağınız görevlerden sonra size veriliyor. Her level atladığınızda, size verilen skill point'leri istediğiniz skill üzerine yatırabiliyorsunuz. Tabi oyunda bir Tradesman'seniz, asteroid'lerden mineral toplamayı unutun. Size verilen skilleri en etkili kullanacağınız alanlara doğru yönelmek size daha kolay experience kazandıracaktır. Örneğin bir Terran Enforcer olup, NPC gemilerinin reaktörlerini veya shield'lerini hackleyebilir, Jenquai Explorer olup, çeşitli sektörler arasında geçici bir Wormhole yaratabilir, Progen olup savaşlarda kalkanınızı ölümcül bir silaha çevirebilirsiniz. Tradesman olup, kendinizin veya arkadaşlarınızın shieldlerini regenerate edebilir, gemilerini onarabilir; Sentinel olup mining yaptığınız bölgedeki tehlikelerin sizi görmemesi için Powerdown skillinizi kullanarak, bir enkaz gibi görünebilirsiniz.

Oyuncuya bağlı ekonomik sistem...

Oyunun bir başka artısı ise oyuncuların kendilerinin üretebilme sistemi. Bir donanım satın alırken NPC'lerden aldıklarınızın aslında o kadar iyi olmadığını, oyuncuların ürettiklerinin çok daha kaliteli olduğunu söylememe gerek yoktur sanırım. Tabi NPC'lerde satılmayan, yalnızca loot edilmiş ürünleri de oyuncular üretebiliyor. Üretim işlemi 2 aşamada gerçekleşiyor. Player-Made olmayan bir ürün, istasyonlardaki analiz makinalarından analiz edilir. Analiz işlemi aynı zamanda riskli bir işlemdir. Analiz ederken ürünü yokedebilirsiniz de. Başarılı bir analizden sonra ürünün yapılabilmesi için gerekli alt-ürünlerin oluştuğu bir formül, listenize eklenir. Daha sonra Manufacturing terminallerinden de (eğer gerekli malzemeleriniz elinizde varsa) aynı ürünü daha kaliteli bir şekilde üretebiliyorsunuz. Tabi bir ürünü gerek incelemek gerek üretmek için o ürünün türüyle ilgili Build skill'inizi o ürünün level'iyle aynı veya daha yüksek olması gerekiyor. Tabi başarı ve kalite şansınız da Build skill'iniz ne kadar yüksekse o kadar artıyor. Reactor, Shield, Engine, Device ve Silahlar, belli Componentler oluşturuluyor. Componentler ise değişik mineral ve gazlardan hazırlanıyor.

Örneğin bir Terran Enforcer sadece silahlar, cephane ve engine üretebiliyor. Ürettiği engine'lerin içinde NPC'lerde bulunmayan bir component bulunabilir. Componentleri yalnızca Terran Tradesman'ler üretebilir. Ama onun da üretebilmesi için Sentinel veya Jenquai Explorer'ın asteroidlerden çıkardığı madenlere ihtiyacı vardır. Böylelikle oyuncular birbirleri ile iletişim kurma ihtiyacı içinde kalıyorlar. Böylelikle oyuncuların oluşturduğu bir pazar kurulabiliyor. İnsanlar para kazanmak için ürettiklerini satabiliyor. NPC'lerde satılana göre daha az enerji kullanan, ve daha hızlı itiş gücüne sahip bir motor isteyenler veya reload zamanı kısa olan silahlar istemiyorsanız, bunlara gözlerinizi yumabilirsiniz.

Oynaması ve öğrenmesi çok kolay. Arabirim çok kullanışlı. Grafikleri göz okşuyor.

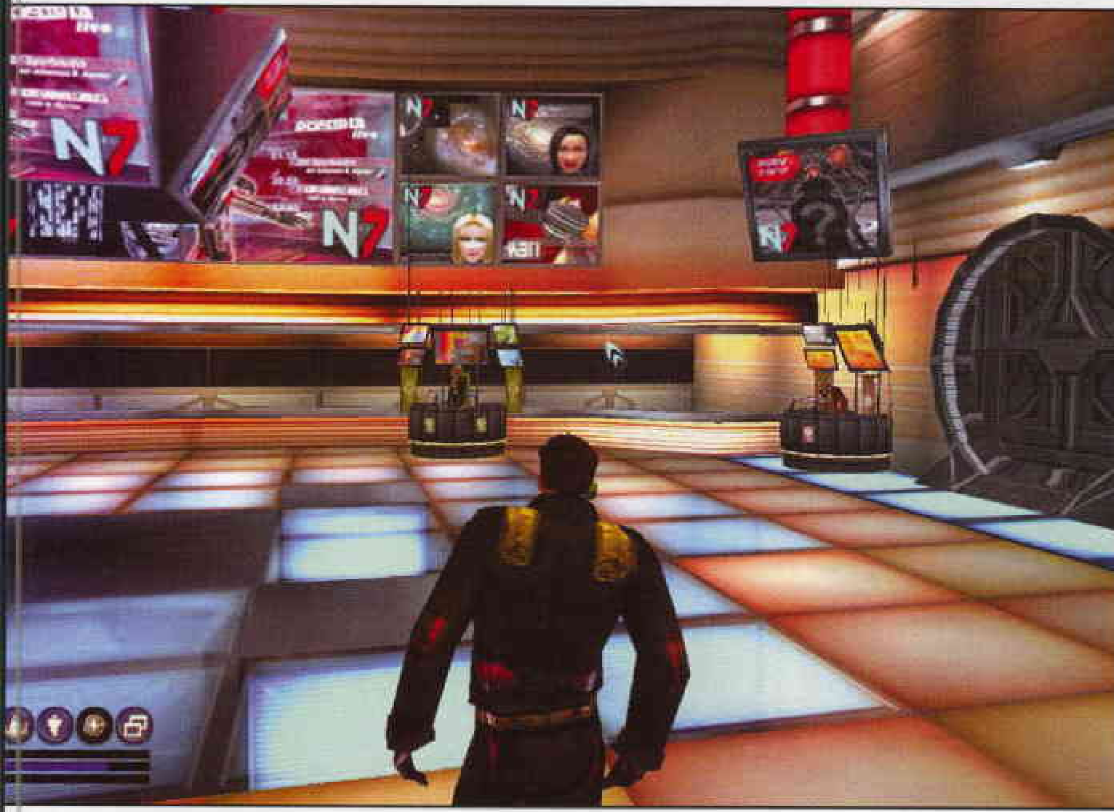


Ama PvP?

Oyunda şimdilik PvP yok ama oldukça dinamik bir oyun yapısına sahip Earth & Beyond. Geliştiricileri PvP'nin de bir süre sonra oyuna dahil edileceğini söylüyorlar. Gerçi oyunun hikayesine kendinizi kaptırınca, Role-Play'in güzelliğine kendinizi kaptırabiliyor, karakterinizin ırkına göre davranmaya başlıyorsunuz. Her ırkta geliştikçe rütbeniz artıyor. Örneğin Terran Enforcer'ların rütbeleri tipik ordu rütbeleri gibi olsa da, Jenquai Explorer'ların Disciple, Master gibi, Defenderların Lai'Shao, U'nai gibi tagları oluyor. Progenler ise daha çok Praefect, Centurion gibi Latince isimleri mevcut. Oyundaki chat sistemi de bir çok kanallara ayrılmış durumda. İsterseniz kendinize ve arkadaşlarınıza özgü bir radyo kanalı açabileceğiniz gibi, Market, General Chat, Klaslara özel kanallara girebilirsiniz. Tabi Guild desteğini de unutmamız gerekiyor. Bir guild üyesi olduğunuzda otomatik olarak o guild'in chat sistemi içerisinde oluyor ve Guildinizin ismi geminizin üzerinde yer alıyor.

Onurlu savaşırım ama paramı da alırım!

Oyunda karşınıza NPC bir çok düşman çıkacaktır. Tabi ne kadar ilerlerseniz ilerleyin karşınıza bileğini bükemeyeceğiniz düşmanlarınız gelecektir. Savaşlarınız sırasında her ırkın sayısız faydası olabiliyor. En fazla 6 kişilik oluşturabileceğiniz gruplarda bu combat level'ı sizden yüksek olan düşmanlarınızı kolaylıkla altedebiliyorsunuz ve kazanılan experience gruba dağıtılıyor. Böylelikle daha çok düşmanı tehlike riski-



terminalleri mevcut. Haber terminallerinde son haberler olduğu kadar guildlerle ilgili istatistikler ve guild haberleri de mevcut. Saturn sektöründe ana istasyonunda ise bir çok yıldız sistemine haberleri taşıyarak ticaret yapabilirsiniz.

Oyunun grafikleri bir çok single player oyundan bile daha güzel. Oyunda 2 ayrı grafik motoru ve 3 grafik modu var. Uzay üslerinde, 3rd person olarak karakterimizi görebiliyor, diğer oyuncularla yüzyüze görüşebilme imkanınız olabiliyor. Diğeri ise uzayda, gemimiz ile birlikte görüntümüz. Tabi bunun yanında bir çok skill efektleri, gemi için görüntüler ve bir çok kamera açısıyla yolculuklarımızı takip edebiliyoruz. Fiziksel atmosferi oldukça iyi kavrayan bir yapıya sahip. Gezegenlerde, güneşin doğuşundan batışına, ışık olayları oldukça iyi.

Sesler için Westwood'un en yetenekli isimleri bir araya gelmiş. Efektler oldukça etkileyici bir atmosferin bir parçası. Bulunduğunuz sektöre uygun sesler, sizi oldukça gizemli dünyalara sürükleyebildiği gibi, çarpışmalar sırasında havaya girmenize oldukça yardımcı oluyor. NPC'lerin diyaloglarında Hollywood'un ünlü seslendirme sanatçılarının seslerini duyabilirsiniz.

Diğer dikkat çekici nokta ise, oyunda şu anda elimizdeki bilimsel gerçeklerin oldukça iyi kullanılmış olması. Bir iki nokta dışında, hemen her şey, gerçeğe oldukça uygun. "Hadi len, amma abartmışlar" diyebileceğimiz noktalar yok diyebiliriz. Yıldızlara yaklaşırken manyetik dalgalardan önce shield'ımızın, daha yaklaştıkça reaktörümüzün güç kaybetmesi ve çok daha yaklaşınca gemimizin alev almasına kadar bir çok fiziksel kuram düşünülmüş. Yıldızlar, gezegenler ve galaksi sistemleri, isimleri şu ana kadar insanoğlunun bildiklerinin dışında değiller. Bu da oyunun içerisinde atmosferinizini kaybetmemenize yardımcı oluyor.

Earth & Beyond, bir Westwood oyunu demek yeterli olabilir. Herhangi bir detaylı bir dökümantasyona gerek duymadan, sadece mouse'la dahi oynayabileceğiniz, kurulumu, oynanabilirliği oldukça kolay ve eğlenceli. Hemen her bilim kurgu sevene ve de şu anki online RPG'lerin aynı olduğunu düşünenlere ve biraz olsun değişik tadlar isteyenlere kesinlikle önereceğim bir oyun...





Betadan beri süregelen bir kaç Bug. Henüz PvP yok. Zamanınızın çoğu "gitmekle" geçiyor.En önemlisi ise Türkiye'de bulunmaması.

ni azaltarak yokedebilirsiniz. Hemen her ırkın kendine özgü kuvvet kattığı gruplarda, skillerin doğru kullanımı, görev paylaşımı oldukça güzel görüntüler yaratabiliyor. Hemen her skill'in ve silahın kendine özgü efektleri oyuna bambaşka bir güzellik katıyor. Savaşçıların level ve kuvvetlerine göre yaratacağınız combat için formasyonlarla, taktiksel savaşlarınızı çok daha kolay hale getirebiliyorsunuz. Karşınızdaki düşmanlar, organic uzay yaratıkları olabileceği gibi, oyuncu olmayan gruplara da rastlayabiliyorsunuz. Örneğin kendilerine Red Dragon ismini veren uzay korsanları veya Miguel Chavez'in militanları gibi. Yapay zeka oldukça iyi ayarlanmış ki, bazen moblar yerine gerçek oyuncularla savaşıyormuşsunuz gibi gelebiliyor. Shield'leri düştüğünde diğerlerinin skillerini kullanarak birbirlerine yardım etmeleri, ağır hasar aldıklarında hızlıca warp edip kaçmaları veya size doğru warp ile gelerek üzerinize füze yağdırmaları gibi.. Skillerin hemen hepsi savaş esnasında engellenebilir durumda. Tıpkı siz düşmanlarınızın skillerini engelleyebildiğiniz gibi, siz kendi skillerinizi kullanırken aniden gelen bir beam attack sizi durdurabiliyor. Tabi yokettiğiniz düşmanların üzerinde bir çok item bulabileceğiniz gibi geminiz için NPC'lerde satılmayan ekipmanlar bulabiliyorsunuz.

Yiğit ölür...

Oyunda tabii ki ölmek diye bir şey yok. Ama geminizin tamamen patladığı ve savaşı kaybettiğiniz durumlar olacaktır. Burda iki şansımız var. Birincisi en son kayıt olduğumuz veya iniş yaptığımız üstten yardım isteyip, sizin o üsse geri ışınlanmanızı sağlamak veya Distress Beacon'ınızı çalıştırıp yardım isteğinde bulunarak. Jenquai Explorer'lar ve Progen Sentinel'lerin sizi "Jumpstart" etmesini beklemek. Jumpstart ile geminiz en azından hareket edebilecek kadar tamir ediliyor ve almış olduğunuz experience cezasının bir kısmı, jumpstarter'ın seviyesine göre affediliyor. "XP Debt" her incapacitated olduğunuzda level'ınıza göre miktarı değişen bir nevi borç ve bunu ödeyene kadar daha sonra kazancağınız experience'ın yarısı ödeniyor. Tabi bir diğer yolu ise oyunu oynamamanız. Oynamadığınız saat başına borcunuzun yüzde 20'si ödeniyor ve 16 saat sonra hiç borcunuz olmadan devam edebiliyorsunuz.

Akşam Postası yazıyor...

Oyunun online olmasının bir avantajı olarak yaşayan bir galaksinizin olması. Sürekli gelişen hikaye, beraberinde bir çok olaylar, insanlar. E galaksi büyük ama galaksinin en hızlı haber kanalı Net-7 hizmetinizde. Hemen her istasyonda galaksinin son haberlerini okuyabileceğiniz haber terminalleri mevcut.



Bilgi İçin:	www.earthandbeyond.com
Yapım:	Westwood Studios
Dağıtım:	Electronic Arts
Multiplay:	Sadece Net
Minumum Sis.:	P3 500, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Önerilen Sis.:	1Ghz, 256 MB RAM, 64MB ekran kartı

Puan: 89

TAZ WANTED

Bi` Taz gördüm sanki...

İnceleyen: Fırat Akyıldız

1 metre 80 santime geldim, hâla Pazar sabahları erkenden kalkıp çizgi-film izlerim (vay yalancıyım, ne zaman erken kalkmışım ki). En çok sevdiğim çizgi-filmlerse Bugs Bunny ve Taz'dır. Eh, Bugs Bunny'nin oyununu oynadım. *Bu zaman geriye sadece koca kafalı Taz kalıyor.* Fakat onu da oynadım... Bir de utanmadan yazdım.

Taz aranıyor!

Taz: Wanted, Sam'in Taz'ın sevgilisi She-Devil'ı kaçırıp kilitlemesiyle başlıyor, ancak Sam sadece She-Devil'ı değil, Taz'ı da bir kafese kilitliyor. Buna çok sinirlenen Taz, kafesi yiyerek kurtulmayı başarıyor, ama Sam her yere `Taz Wanted!`, yani `Taz Aranıyor!` ilanı asıyor. Oyunda yapmanız gereken şey de, bu ilanların yerlerini bulup onları yok etmek. İlanlar her yerde olabilir. Bir kulenin tepesinde, bir arı kovanında veya Ali Sami Yen Stadyu... Ops!

Taz: Wanted, Sheep, Dog and Wolf'un tersine, aksiyon ağırlıklı bir oyun. Posterleri bulup yırtmak dışında yapmanız gereken pek bir şey yok. Oyuna başladığınızda kendinizi *bir arenanın içinde buluyorsunuz. Burada Tweety,* yapabildiğiniz hareketler konusunda size yardımcı oluyor. Daha sonra gitmek istediğiniz bölümü seçiyorsunuz. Level'ların birini tamamladığınızda, ki bu da posterlerin tamamını yırtmakla oluyor, o bölümden çıkıp bir diğerine geçiyorsunuz. Bu şekilde oyunu tamamlamaya çalışıyorsunuz.

Oyunda her yırttığınız poster için 1000 dolar alıyorsunuz, ama çevredeki bekçilere (ilerleyen level'larda bekçiler yok) yakalandığınız zaman 500 dolar kaybediyorsunuz. Dediğim gibi, Taz: Wanted başından sonuna kadar aksiyonla dolu. Belki posterlerin yerini bulmakta biraz zorlanabilirsiniz, fakat oyundaki harita sayesinde bu da pek sorun olmuyor (Space tuşuna basarak haritaya bakabiliyorsunuz, ayrıca klavyeyi yere atarak kırabiliyorsunuz). Oyunda belirli bir hak sayınız yok. Yani yakalandığınız zaman para kaybediyorsunuz ve oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Buna karşın unutmamanız gereken bir şey var: Para kazanmalısınız! (vay para burun vay!) Kazandığınız paralarla oyun içindeki galerileri açabiliyorsunuz.

Kamera çok rahatsız edici.

Oyunu oynarken çevredeki birçok şeyin şuyundan ve buyundan yararlanabiliyorsunuz. Mesela lastiklere basarak daha yukarılara zıplayabiliyor ve ACME telefon istasyonlarına (telefon istasyonu diye bir şey yok) *gidip kaykay alarak bekçileri yok* edebiliyorsunuz. Yalnız kaykayınızla bir bekçiyi parçaladıktan sonra, yeniden gidip kaykay almanız gerekiyor. Yani *kaykayı sadece bir defa kullanabiliyorsunuz.* Bunun dışında maymun ve benzeri hayvanlar da oyun sırasında size yardımcı oluyor. Maymunlara tutunup sallanarak normalde erişemeyeceğiniz yerlere çıkabiliyorsunuz. Ayrıca Space'e bastığınız zaman karşınıza çıkan ekranda, bayrakları nasıl alacağınız konusunda ufak ipuçları veriliyor. Taz ayrıca, geğirme gibi power-up'lar da kullanabiliyor. Geğirme power-up'ını aldıktan sonra D tuşuna basarsanız Taz gağğrkk diye geğiriyor. İğrenç, ama etkili. Ayrıca sakız şişirip havaya uçmak gibi yine işinize yarayan ilginç hareketler yapabiliyorsunuz. Yazı arası karışık nost: Çevrede bulunan helezonlara basarsanız, yumruk atan mavi kutular 20-30 saniye için etkisiz hale geliyor. *Helezonlara bastıktan sonra hızlı hareket edip normalde* geçemediğiniz yerlerden hemen geçin.





Oyundaki bonus'lardan biri. Burada dev kafeslerin içinde Daffy Duck'la çarpışan yuvarlakçılık oynuyorsunuz.

Taz: Wanted'ın bir çizgi-filmin oyunu olduğu her *yerinden anlaşılıyor.* Oyundaki ortamlar ve karakterler 3D olarak tasarlanmış, ama bu, oyunun çizgi-film havasını kesinlikle bozmuyor. Zaten karakterler de 3D'den çok 2D'ye benziyor. Ayrıca Taz'ı, çizgi-filmdeki gibi hızlıca çevirerek koşturabiliyorsunuz. Tabii ki bu sırada Taz karşısına çıkan; ağaçları, çiçekleri ve kutuları gayet sakin yiyor. Bunun dışında, Taz'ın boş kaldığı zamanki yaptığı komik hareketler ve ezildikten sonra kuyruğunu kriko gibi bir yukarı bir aşağı kaldırarak kendisini şişirmesi oyunun çizgi-film atmosferini tamamlıyor. Seslerin de grafiklerden ve animasyonlardan farkı yok.

Eğlenceli animasyonlar, çizgi-film tarzı grafikler.

"Bu tarz eğlenceli oyunları sevenler alsın. Bir de Taz'ı sevenler alsın. Burak almasın, o zaten Taz."

Sonuç Taz!

Aslında Taz: Wanted'ın çok fazla sorunu yok. Grafikler çok detaylı olmamasına karşın bir çizgi-film oyunu için *beklenen*i veriyor. Taz çok hareketli olmasına rağmen, onu kontrol etmek oldukça basit. Bunun yanında oyunu konsept olarak The Grinch'e de benzetebilirim (Grinch'te de poster bulup boyuyordunuz). Sonuçta, Taz: Wanted eğlenceli bir oyun, ama devamlı poster bulup parçalamak, her şeye rağmen bir yerden sonra sıkıcı olabili... Krkskzkzkzğzakz! Bi` yeme be Taz, bi` dur be!



Bilgi İçin:	www.looneytunesgames.com
Yapım:	Blitz Games
Dağıtım:	Infogrames
Tür:	Aksiyon
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	P 233, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sis.:	PIII-450, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Alternatif:	Sheep, Dog and Wolf The Grinch

Puan: 72







FRONTLINE ATTACK WAR OVER EUROPE

İnceleyen: Onur Bayram

Hiç savaşmasak daha mı iyi olurdu sanki? Konu açısından yani...

"Ufak ayrıntılara takılı kalınacağına daha büyük noktaları tamamlasalar iyi olurmuş."



Birileri "Dünyanın her tarafını oyunla donatacağız!" şeklinde bir söz vermiş ve bunu yerine getirmek için de elinden gelen çabayı gösteriyor sanırım. Bu birileri tabiki Eidos'dan başkası olamaz. Tabi sık aralıklarla oyun çıkarırken biraz da kaliteyi düşünmek lazım. Mantar gibi oyun çıkartmak herkesin işi olsa bile, Eidos gibi büyük firmaların yapmayı düşünmeyeceği şey olmalı. Ama ne yazık ki öyle değil.

Emretmeyin komtanım!

Buyrun size yeni ve yine bir İkinci Dünya Savaşı strateji oyunu. Aslına bakarsanız tanklı, toplu, tüfekli savaş oyunu demek daha doğru olabilir. İkinci Dünya Savaşı olmasını gerektirecek ve o sıfatı hakettirecek çok anlamlı bir bölümünü göremedim. Konu itibariyle o dönemin savaşlarından bahsediyor olması ve ortalıkta Almanların olması savaşa İkinci Dünya Savaşı niteliğini kazandırmıyor ne yazık ki. Oyunda toplam 3 senaryo var. Bunlar Müttefik, Alman ve Rus senaryoları. Her senaryoda az sayıda uzun görev var ve bir eğitim görevi var. Görevlerin uzun olmasının sebebi aslında görev içinde oynadıkça çıkan yeni görevler olması. Genelde bunlar "Sola git, orda depo var. Vur onu.. Vurdun mu? Hah aferim, şimdi de biraz yukarı gel. Gel, gel oyalanma hadi, daha sağa gidicen. Aaa bak şimdi olmadı gülüm" şeklinde görevler. Esasında bunlarla oyunun strateji içeriğini biraz köreltmişler. Zaten haritalar küçükken bir de bu kadar sık emir almak oyuncu açısından pek de hoş değil. Bir de eğitim görevini atlayamamak biraz can sıkıcı dakikalar geçirmenize sebep oluyor. Senaryolar dışında tek başınıza oyun açabileceğiniz Skirmish modu da bulunuyor. Burada her strateji oyununda olduğu gibi karşınıza düşmanı alıp istediğiniz ayarlarla istediğiniz gibi çatışıyorsunuz.

Frontline Attack aslında düzen olarak gerçek zamanlı strateji gibi. Fakat belli yerlerde farklılıkları var. Örneğin kaynak toplama gibi bir ihtiyacınız var. Bunları askerlerinizle ele geçirdiğiniz madenlerden sağlıyorsunuz. Madenleri paraya çevirip daha sonra bina ve asker yapımına harcıyorsunuz. Buradaki asıl farklılık işçi ve getir-götür işlemine ihtiyaç duymamanız. Her oyunun başında belli sayıda biriminiz oluyor. Bazı görevler hiç bina yapmadan sadece eldeki ünitelerle de geçebiliyor. Bina yapımına başladığınız ileri bölümlerde temel mantık komünikasyon binası yapmak ve bununla bina için ham madde istetmek şeklinde. Yani komünikasyon binasından sonra bir bina isteğinizde haritaya bir işaret koyuluyor ve uzaklardan bir yerden bir araç binanın malzemesini getirip inşa ediyor. Askerler de bu yaptığınız binalardan üretiliyor. Burada ünite ve bina yapım zamanlarıyla ilgili belli bir dengeye rastlayamadım. Bazı binalar anlamsız derecede çabuk bazıları da çok yavaş getirilebiliyor. Buna karşın bir çok asker, tank gibi bazı araçlardan daha geç üretiliyor.

Bunker, bunker üstüne

Askerler oyunun ana elemanları. Yani her aracı kullanan bir asker var ve araçları boşaltırsanız bir işe yaramıyorlar. Aynı şekilde araçlar cephane açısından da boşalabiliyorlar. Bu sefer de onları tekrardan doldurmadan kullanılır hale gelmiyorlar. Bunun için de yine cephane deposu kurmanız gerekiyor. Binaları genel olarak gözden geçirirsek, oyunun bunker tarzı binalarda iyi olduğunu söyleyebilirim. Yaklaşık 6 çeşit ayrı bunker ve uçaksavar var. Yine aynı sayıda da farklı karargah var. Buradan savunmaya önem verilmiş gibi gözüküyorsa da aslında oyunda başka savunmaya yönelik bina bulunmuyor. Bu da oyunun sürekli "Öne bunker diz, arkasına tank" taktiği ile yürümesine sebep oluyor.

Ünitelere ayrıntılı bir giriş yapmak isterdim ama ne yazık ki oyun bu konuda oynandığı zamanı iyi yansıtamıyor. Piyasada Sudden Strike gibi oyunlar varken artık bu kadar dar ünite çeşitlemesiyle İkinci Dünya Savaşı konulu oyun yapmak hata. Kanımca oyunun 3D olması da pek kendini kurtaramaz. Çünkü oyun içerik açısından yüzeysel oyuncuları aşacak kadar geliştirilmiş. Derin oyunculara ise yetmiyor. Bir kaç bildik asker çeşidinin yanında bir kaç çeşit tank ve bunların APC ve cephanelik tarzı yardımcı araçları var. Aynı şekilde araçların bir çok ek özellikleri bulunması gerekirken bazıları sadece ateş etmeye yarıyor. Bazılarında ise bir adet ek özellik bulunuyor. Üniteler konusunda tek beğendim bölüm hava ünite-



leri oldu. Uçaklar çoğu bu tarz oyunda olduğu gibi yine kontrol edilemiyor ve tek emirle hareket ediyorlar ama çeşit ve etki açısından oldukça iyiler. Bombardımanın çeşidini ayarlayabildiğiniz uçaklarda aynı zamanda paraşütçü kullanabiliyorsunuz. Düşman kampına casus uçak göndermeniz de mümkün.

Aslında gerçek zamanlı strateji oyunlarında arabirimin çok fazla önemi yoktur. Çünkü zaten bir süre sonra kısayollara alışmış bir şekilde oynarsınız. Fakat belli







yerlerde de kullanmak zorundasınızdır. Örneğin ekranın bir köşesindeki mini map. Bence bu oyunda onu tasarlamışlar ama yapmayı unutmuşlar. Bütün minimap yaklaşık 128 noktacıktan oluşuyor. İşlevden çok göz alıyor. Ekrandaki tüm panelleri kapatabilmeniz güzel birşey. Çünkü zaten onları kullanmanız zor. Tuşlar rasgele komutlar için yapılmış. Bazıları gereksiz. Tuşların arasında bir bağlantı da yok. Yani birbiri ile alakalı tuşlar belli bir grup içinde değilde panelde dağınık duruyor. En koböylece tuşları da deneme yanılma ile kullanıyorsunuz. Hatta biraz daha ince ve abartı incelemek gerekirse fikrimce kullanılan yazıtipi de çok özensiz. Özellikle oyun içi brifingler için notepad açılsa daha estetik durabilirdi. Bu arada bazı komutlar için klavye kısayolu konulmamış.

Taktiksel açıdan oldukça kıt. Arabirim çok kullanışsız. Ünite çeşidi az. Senaryolar sıkıcı. Multiplayer'ı zayıf.

miğime giden de tuşların üzerine geldiğinizde çıkan açıklamalarda kısaltmalar kullanmış olmaları! Kısaltmaların ne olduklarını anlamıyor

Motor tamam da...

Ufak artılar ve büyük eksilerin arasındaki oyunun grafik motorunu merak ediyorsunuzdur sanırım. Evet, daha önce de söylediğim gibi oyun 3D bir motora sahip. Araç modelleri özellikle yakından fena gözükmüyor. Fakat askerler çok az ayrıntıya sahip. Yüzey kaplamaları çok kötü. İki CD'lik bir oyuna biraz daha yüksek çözünürlüklü bir kaplama koysalar çok mu olurmuş? Bu insanlar diğer oyunlara bakınca neler düşünüyor çok merak ediyorum. Herneyse, grafik motorunun artılarından sayılabilecek bir nokta gece, gündüz farklarının ve sis, yağmur, kar gibi efektlerin iyi gözükmesi. Gece olunca araçların ve binaların ışıklarını yakması çok hoş gözüküyor. Gün yeni doğarkenki kırmızılık da oldukça iyi durmuş.



Hava üniteleri başarılı. Seslendirmeler ve ses efektleri iyi. Bina yapımı değişik. Hava şartları ve gece – gündüz iyi dizayn edilmiş.

Kamera oyunun içinde istediğiniz açıda ve uzaklıkta durabiliyor. Ayarlardan hızlı sistemler için extra zoom-out seçeneğini işaretlerseniz daha da uzaktan bakabiliyorsunuz. Ara videolar tam anlamıyla normal. Yani ne çok iyi ne de çok kötü gözüküyor. Oyunun bir artı yönü de kendi türündeki diğer rakiplerine göre oldukça iyi seslere sahip olması. Gerek oyun içi ses efektleri gerekse seslendirmeler oldukça iyi. Tabii silah seslerini duyabilmek için kamerayı haritaya yakın kullanmanız gerekiyor.

Oyunu oynadık, elimize ne geçti? *Frontline Attack bir çok ince noktaya* değinmiş. Ufak ayrıntılar tasarımın üzerinde ne kadar uğraşıldığını gösterir. Bu oyunun üstünde de kesinlikle uğraşılmış. Fakat ufak ayrıntılara takılı kalınacağına daha büyük noktaları tamamlasalar iyi olurmuş. Süper olmasa da teknik açıdan yeterli ama içerik hiç de kendine bağlayıcı ve eğlenceli değil. Kusura bakmayın, sadece fanatikseniz önerebileceğim.





"Sadece konunun fanatiklerine, onlar da bir denesin sadece."

Bilgi İçin:	?????
Yapım:	Reality Pump
Dağıtım:	Eidos Interactive
Tür:	Gerçek Zamanlı Strateji
Multiplay:	Var
Minumum Sis.:	PII 350MHz, 64MB RAM, 670MB HDD
Önerilen Sis.:	P4 1GHz, 128MB RAM, 1 2GB HDD

Puan: 66

DIVINE DIVINITY

İnceleyen: Gökhan&Batu

Diablo'nun tahtı yeni kralla sarsılıyor (mu?)

"Böylece olay biraz da multi-class karakter oluşturmaya kayıyor, ki Diablo'da olmayan bir özellik daha size.."



Divine Divinity uzun zamandır beklenen, Diablo'nun cehenneminden çıkmışcasına ateşli, Baldur's Gate ve Planescape Torment'ı çok fazla özletmeyecek kadar derin, ayrıntılı, büyük, geniş, çeşitli ve değişken konusuyla epey başarılı bir RPG sevgili dostlar. Oyun hakkında anlatılacak çok şey olduğundan lafı fazla uzatmadan olabildiğince bilgi yüklü bir yazı sunmak istiyorum size, ona göre.

Oyunumuz bir çok yönden Diablo 2'yi andırıyor. Karakter seçiminden, savaşlara, Inventory ekranından Level atladığınızda olanlara kadar hemen her yönden Diablo 2'nin kusursuz bir benzeri. Ama bu tüm yanlarıyla onun izinden gidiyor demek değil. Çünkü oyunumuz, Diablo'nun korkunç lineer oyun akışından ve sembolik düzeyindeki insan ilişkilerinden uzakta, daha derin ve karmaşık olarak RPG'nin, "R " kısmının, hakkını vermeye çalışıyor. Bunu da etkileşimin çok daha fazla olduğu bir dünyada yapıyor ve aynı anda da Diablo'nun bağımlılık yaratan tüm özelliklerini olabildiğince bünyesinde tutuyor (tabii tam olarak orijinaline ulaşamaz bu konuda ama epey yakın bir durumdan bahsediyoruz).

Yetenekli karakter, karaktersiz yetenek

Lord of Chaos'un (işte aşmış orijinal bir fikir) Rovellon'u işgal etmesini engellemeye çalışıyoruz oyunumuzda. Bunu yaparken 100'den fazla türde yaratıkla haşır neşir olacağız. Her ne kadar çoğunda yalnız olacaksak da, oyun boyunca hikayemize ortak edebileceğimiz takım arkadaşları edinmek de mümkün. Karakterimiz 6 farklı kişiden biri olabilir. Ne yazık ki çok fazla meslek çeşidimiz yok, menüde sadece savaşçı, büyücü ve hırsız (nedense oyunda survivor diye geçiyor) var. Ama unutmayın ki her mesleğin bir erkek bir de kadın versiyonu var. Cinsiyetiniz, oyuna hangi özel hareketle başlayacağınızı belirliyor. Her karakterin Diablo'dakinin aynısının tıpkısının benzeri bir şekilde 4 tane ana özelliği (str,dex,vitality,int), bunlara bağlı olan attack/defence modifier, HP, ManaPoint, taşıyabileceği eşya ağırlığı vb. ikincil özellikleri var. Her mesleğin öğrenebileceği toplam 32 farklı skill var. Yine bunlar da aynı Diablo'daki gibi 4 farklı yoldan size sunulmuş. Her skill'i öğrenmek için o skill için gerekli olan level'a gelmeli ve ihtiyaç duyuluyorsa daha önceki bazı yetenekleri öğrenmelisiniz. Ama bu durum görünüşte öyle olsa da Diablo'dakinden biraz daha farklı. Tüm yetenekler, epey dengeli ayarlanmış ve seçim yapmakta zorlanıyorsunuz. Her Diablo wizard'ı cold gitmek ister, ama burada seçeceğiniz skill'lerle tüm oyun akışınız değişebilir. Dahasında karakterleriniz ilerledikçe diğer mesleklerin de



skill'lerin öğrenebilir bir konuma gelecektir. Örneğin bir savaşçı büyücünün "restoration" büyüsünü ve hırsızın "regenerate health" skill'ini; bir hırsız savaşçının "crossbow specialization" veya "repair" skill'lerini; bir büyücü de hırsızın "lock picking" skill'ini öğrenebilir. Böylece olay biraz da multi-class karakter oluşturmaya kayıyor, ki Diablo da olmayan bir özellik daha size..

Skill seçiminiz gibi karakterinizi nasıl role play ettiğiniz de oyundaki yaşam tarzını birinci dereceden etkiliyor. Oyunun bir çok anında insanlarla konuşup çeşitli kararlar vereceksiniz, onları mutlu etmenize göre herkesin gözünde bir değeriniz olacak. Bu değerlere göre size olan davranışları, iyilikleri, sattıkları ve aldıkları ürünlerin fiyatları değişecek. Bir de genel bir ününüz olacak (reputation) ve bunun da oyun boyunca bir sürü faydasını gö-





Derinlik, action, grafikler, sesler, müzikler, büyüklük, atmosfer

Karşınıza çıkacak yiyecekler ne işe yarıyor?

Apple	hiçbir şey
Apples (in a pile)	hiçbir şey 2 kere yenebilir
Apples (sepette)	geçici olarak Int'i 1 arttırır
Basket with Carrots	geçici olarak Agil'i 1 arttırır (bir tek House of Madness'de var)
Bucket with Apples	hiçbir şey
Bowl with Pumpkins	geçici olarak Int'i 5 arttırır (bir tek House of Madness'da var)
Bottle of Ale	geçici olarak Str'i 5 arttırır ve Agil/Int'i 5 düşürür
Bottle of Beer	geçici olarak Str'i 2 arttırır ve Agil/Int'i 2 düşürür
Bottle of Jenever	geçici olarak Str'i 5 arttırır ve Agil/Int'i 5 düşürür
Bottle of Water	10 HP iyileştirir
Bottle of Wine	geçici olarak Str'i 2 arttırır ve Agil/Int'i 2 düşürür
Bread	50 HP iyileştirir ve geçici olarak Str'i 2 arttırır
Carrot	geçici olarak Agil'i 1 arttırır
Cheese	10 HP iyileştirir ve geçici olarak Str'i 1 arttırır
Chicken Meat	100 MP yeniler ve geçici olarak Int'i 5 arttırır
Dinner	50 HP iyileştirir, 50 MP yeniler
Dwarven Ale	geçici olarak Str'i 10 arttırır ve Agil/Int'i 10 düşürür
Fish	10 MP yeniler ve geçici olarak Int'i 5 arttırır
Fruit	geçici olarak Int'i 2 arttırır
Fruit (sepette)	geçici olarak Int'i 1 arttırır
Glass of Ale	geçici olarak Str'i 5 arttırır ve Agil/Int'i 5 düşürür
Glass of Beer	geçici olarak Str'i 2 arttırır ve Agil/Int'i 2 düşürür
Glass of Jenever	geçici olarak Str'i 5 arttırır ve Agil/Int'i 5 düşürür
Glass of Milk	geçici olarak Str'i 1 arttırır
Glass of Water	10 HP iyileştirir
Glass of Wine	geçici olarak Str'i 2 arttırır ve Agil/Int'i 2 düşürür
Grapes (in a basket)	geçici olarak Int'i 1 arttırır
Honey Jar	geçici olarak Str/Agil/Int'i 5 arttırır, sonra da 50 MP yeniler, 50 HP iyileştirir
Jar of Milk	geçici olarak Str'i 1 arttırır
Meat	50 HP iyileştirir ve geçici olarak Str'i 2 arttırır
Mug of Ale	geçici olarak Str'i 5 arttırır ve Agil/Int'i 5 düşürür
Mug of Beer	geçici olarak Str'i 2 arttırır ve Agil/Int'i 2 düşürür
Mug of Jenever	geçici olarak Str'i 5 arttırır ve Agil/Int'i 5 düşürür
Mug of Water	10 HP iyileştirir
Mug of Wine	geçici olarak Str'i 2 arttırır ve Agil/Int'i 2 düşürür
Orange	geçici olarak Int'i 1 arttırır
Pepper	geçici olarak Int'i 5 düşürür
Pumpkins	geçici olarak Int'i 5 arttırır
Roasted Pork	100 HP iyileştirir ve geçici olarak Str'i 5 arttırır
Salt	geçici olarak Int'i 5 düşürür
Tomato	hiçbir şey
Tomatoes (in a pile)	hiçbir şey, 2 kere yenebilir
Vegetables	hiçbir şey





receksiniz. Oyundaki tüm mekanları tamamen zindanlardan ve karanlık labirentlerden oluşuyor ve tüm işinizde burada iskelet kesmek zannediyorsanız çok yanılıyorsunuz dostlar. İsterseniz bir kasabaya girip önünüze çıkana dehşet saçabilirsiniz, ama ister de usulca zengin birinin evine girip kasasını yoklayabilirsiniz. Ya da çiçeklerin ve kelebeklerin arasında sevinçle sıçrayan tavşanları parçalara ayırabilir, güzel bir öğle yemeği yapabilirsiniz, tamamen sizin seçiminiz.

Teknik güzellikler, detay fışkırtanlar

Savaşlara gelince, Diablo2'yle çok fazla ortak noktası olmasının yanında birkaç ufak farkı da var. Örneğin *savaşın istediğiniz anında oyunu* durdurup karakterinize ne yapacağını söyleyebilesiniz. Her ne kadar bu, savaşları stratejik ve ağır işlermiş gibi gösterse de alakası yok, hatta kimi zamanlar rakipleriniz üzerinize korkunç hızlarda gelebiliyor ve ne olduğunu anlayamadan birden yukarda bedeninize bakarken bulabiliyorsunuz (duruma göre aşağısı da olabilir). Karşınıza çıkacak yaratıkların her birinin farklı bir AI'si var ve zekasına göre size çeşitli taktiklerle saldırabiliyor (vur kaç, daha büyük bir gruba çekme gibi).

Oyunun grafik yapısı benzeri 2D-RPG oyunlarına göre epey detaylı, *yumuşak ve güzel. Bunu bir örnekle* anlatmak gerekirse, her karakter bulunduğu noktadan 20 ayrı yöne doğru en az 24 kareden oluşan hareketler yapabiliyor. Üstelik bu güzelliği, 1024X768 çözünürlüğe kadar da arttırabilirsiniz. Oyunda toplam *20.000'den fazla ekran var ve her* ekrandaki hemen her obje çok detaylı (örneğin herhangi bir su birikintisine baktığınızda gerçek yansımaları görebilirsiniz) ve en önemlisi de çoğuyla etkileşim içerisinde olabilirsiniz. Hareket ettirebilir, kırabilir, yanınıza alabilir ve daha nice aksiyonda bulunabilirsiniz. Tüm bunlara gece-gündüz, yağmur-hava koşulları ve büyülerdeki bazı 3D efektler de eklenince görsel bakımdan epey mutluluk verici bir tablo ortaya çıkıyor. Ama tüm bunları eksiksiz tamamlayan *çok önemli bir yanı var oyunun:* ses efektleri ve müzikler. Oyunun atmosferini zenginleştirmek için keman/perküsyon/koro ve daha ne gerekiyorsa hepsi kullanılmış ve mistik bir hava yaratılmış. Ayrıca müzikleri gittiğiniz bir çok mekanda değişecek kadar çeşitli yapmışlar. Aynı şekilde ses efektleri de oldukça başarılı ve kulağa hoş geliyor (özellikle karakter konuşmalarının Diablo'dan eksik bir yanı yok).

Yeni bir fikir olmaması, menülerin ve arabirimin kimi kullanım özellikleri

Divine Divinity tahmin edersiniz, burada 2 sayfaya sığamayacak kadar geniş ve ayrıntılı bir oyun. Oyunda bulduğunuz maddeleri birbirine karıştırarak yeni keşiflerde bulunmak bile mümkün ve sırf bu konuda bile yeterince anlatacak şey var.

Ama kısaca ve kesin olarak Divine Divinity bu aralar Diablo'nun heyecanını özleyen ve iyi bir RPG oynamak isteyen herkes için yegane ilaç desem yeterli olur sanırım.



Bilgi İçin:	www.larian.com
Yapım:	Larian Studios
Dağıtım:	CDV software GmbH
Tür:	RPG
Multiplay:	Var
Minumum Sis.:	PIII 450, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Önerilen Sis.:	PIII 1000, 256 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Puan: 85

NHL 2003

İnceleyen: Jesuskane

Buzhokeyi oynamak güven, özveri ve ter ister.

"Alındığında kesinlikle rafa kaldırılamayacak bir oyun."





Radikal değişikliklerle karşıma çıkan NHL serisinin son oyunu biraz da liglerin başlamasına bir ay olduğu ve de bilmem kaç aydır buza çıkamamam nedeni ile beni ekranın karşısına bağlamayı bu yıl da başardı.

Birçok yenilik olmasına rağmen gözünüze ilk çarpacak olan yeni arabirim. Alıştığımız NHL formatından uzaklaşmış ve bir web sayfası tarzı benimsenmiş. Diğer serilerin aksine (NBA-FIFA) NHL oyunlarında hemen hemen herşeyi kendimize göre değiştirebiliyoruz. Puck'ın hızı, elastikiyeti, kontrol kolaylığı, pasların ve şutların hızı ve isabet oranı gibi birçok şeyi ayarlamanız mümkün. Ancak yılların saçmalığı devam ediyor ve oyunun hızı ile ilgili ayarlar yine AI Options menüsü altında -ki Game Options a taşınsa artık oldukça iyi olucak sanırım, gerçi ufak bir ayrıntı ama nedense hep canımı sıkmıştır...

Offside...

Oyunu ilk kurduğunuzda hızı biraz arttırmak isteyebilirsiniz. Gerçi hokey, oyunu maximum hıza getirdiğinize olduğu kadar hızlı değil gerçekte ve böyle yapmanız oyuna arcade havası katacaktır. Ancak en zorda oynadığınızda bile can sıkacak derecede yavaş kalıyor oyun. Oyunda üç zorluk derecesi bulunuyor. Bunların dışında Franchise modunda seçtiğiniz bir takımla ulusal ligde ter dökebilir, Playoffs modunda ligle uğraşmadan direkt playoff maçlarını oynayabilirsiniz. International'da ise uluslararası takımlara karşı oynama şansınız var. Tabii illa NHL takımlarını kullanmak zorunda değilsiniz ve eğer isterseniz kendi yaratacağınız takımla oyunda yer alabiliyorsunuz. Geçtiğimiz yıllarda olduğu gibi kendi oyuncularınızı yaratabiliyorsunuz hala ancak kendi resminizi kullanamıyorsunuz artık, iyi olmuş gayet başarısızdı zaten (Face in the Game). Franchise modunda oynarken transferler vs yapabiliyorsunuz ancak oyunun simülasyon olayı bu transferler ve Coach Options'dan öte gidemiyor pek. Ancak siz yine de menajer olarak oynama imkanına sahipsiniz.

Oyunun bu yılki en büyük bombası, online olayı. EASports Online'a bağlanarak online dostluk maçları yapabiliyor, ya da online liglere katılabiliyorsunuz ki bu oldukça başarılı bir sistem. EAS Online'a bağlandıktan sonra bir rakip bulmanız bir kaç dakikadan fazla sürmüyor. Online klüplere (klan değil kulüp bunlar) üye olabilir yada hockey manyakları ile saatlerce sohbet edebileceğiniz chat odalarını ziyaret edebilirsiniz. 2002'de oyuna eklenen NHL Cards ise hem single player hemde online bölümlerinde mevcut. Ayrıca Instant Messanger ve MP3 player gibi ufak programcıklar entegre edilmiş servislerin arasına. EAS Online bağlanabilmek için oyunun orjinaline sahip olmanız şart. Register anında seçeceğiniz kullanıcı adı ve şifresi ile oyunun ana ekranından EAS Online'a bağlanmanız mümkün.

ICING (bizim hakemler buzlanma der buna deli olurum)

Grafikleri yine mükemmele yakın olan saygıdeğer oyunumuzda hala ufak tefek anlamsızlıklar var. EA'in hiçbir oyununda vazgeçemediği kartondan seyirciler hala bıraktığımız yerde duruyorlar. Seyirciler yerinde saya dur-

Ara ekranlarda seyircilere dikkat








Grafiklerin temizliği göz yaşartıyor


Atmosfer her yıl olduğu gibi dört dörtlük

sun buz pisti daha da bir buz pistine benzemiş. Yansımalar, buzun maç esnasında çizilmesi ve parlaklığını kaybetmesi, salonun ışıklandırması gibi birçok ayrıntı tavana vurmuş. Özellikle oyuncuların buz üstündeki yansımaları üstünde oldukça çalışılmış ki neredeyse ayna üstünde duruyorlar gibi. Bütün bunlara bu kadar emek harcanırken oyuncuların formalarındaki logolara pek önem verilmemiş. Logoların çözünürlükleri oldukça düşük görünüyor. Bunların dışında oyuncuların surat ifadeleri ne hissettiklerini neredeyse birebir yansıtıcak kadar gerçekçi. Bu gerçekçiliğin yanında oyuncuların taşıdıkları ismin sahibine nedense hiç benzememesi komik. Tamam belki bu çok önemli değil. Zaten benim gibi bu sporla alakası olan insan sayısı nedir ki bu ülkede nereden bilecek bilmemkimin tipi nasıl. Ama EA bu kadar yıl "aman gerçeğine benzesin yüzü gözü" diye kastıktan sonra, birden küt diye yön değiştirince oldukça yadırgadım sanırım. Suratlar benzemese bile artık oyuncuların gerçek elleri, parmakları birbirine yapışık olmayan eldivenleri, ellerinin içinden geçmeyen sopaları var. Oyuncular ve oyun anında birbirileri ile olan etkileşimleri üzerinde bayağı çalışılmış. Siz gidip birine Bodycheck attığınızda ağır çekimde izlerken içiçe giren iki adam görmüyorsunuz artık. Ekranda gördüğünüz herşeyin katı ve gerçek olduğunu hissettiriyor grafikler ki bu oldukça arttırıyor oyunun havasını.

5 minute major for crosschecking

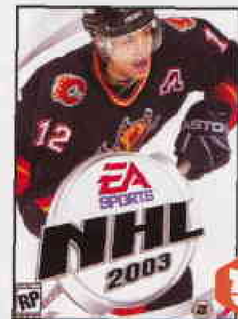
"Gerçek gerçek" diye tutturmuşken, Motion Capture'ın da dibine vurmuş arkadaşlar. Oyuncu animasyonları inanılmaz başarılı. Özellikle dönüşleri ve puck'la kayarken yapılan hareketler oyuna oldukça iyi aktarılmış. Düz kayarken geri geri kaymaya başlaması, çalımlar sırasında rakip oyuncudan sıyrılması, kalecinin hareketleri vs vs vs (uzatmiyim gaz yaptım ben, siz her ne kadar heyecanlanmasanız da) ben lig maçında buz üstünde ne yaşıyorsam oyunda da aynısını görebiliyorum ki bu gerçekten başarılı olduğunu gösteriyor. Gerçi siz tepeden bakan Classic kamera açısından oynuyorsanız bir çoğuna şahit olamıyorsunuz ancak Action View'de oldukça net görebiliyorsunuz saydıklarımı. Bu sene yeni eklenen bir özellik ise Game Breaker. Sağ alt köşede bir sayaç (Game Breaker Meter) çıkıyor oyun esnasında ve siz çalım attıkça (deke) ve şut çektikçe dolmaya başlıyor. Tamamen dolduğunda ise Game Breaker tuşuna basıyorsunuz ve Game Breaker Time diye isimlendirilen gayet karizmatik Bullet Time misali anlar başlıyor. Sesler boğuklaşıyor, zaman mekan herşey ağırlaşıyor ve o anda puck'ı kontrol eden oyuncunun dibine kadar zoomluyor kamera vs vs. Oldukça başarılı sayılabilir ve oyun anında gerçekten insanı heyecanlandırıyor. Kafanızı kırmak için gelen rakip defansın surat ifadeleri de oldukça net bir şekilde görülebiliyor. Fakat bu sistemle ilgili tek sorun şu ki kamera o kadar dibinize giriyorki çevrenizi görmeniz oldukça zorlaşıyor. Çok fazla sağa yada çok fazla sola gidip pozisyonunuzu kaybedebiliyorsunuz yada daha kötüsü defansa bodozlama dalıp yıldızları saymaya başlayabiliyorsunuz. Defans' a siz bodozlama dalmasanız bile onlar size dalıveriyorlar zaten. Yapay zekayı da azıcık geliştirmişler ve rakip takımlar default taktiklerle başlayıp maç boyunca aynı şekilde oynamıyorlar artık. Arada canınızı sıkıcak derecede iyi oyun çeviriyorlar. Sesler yine olması gerektiği gibi, efektler yüz üzerinden yüz alacak nitelikte. Sunucularımız yine Jim Houston & Don Taylor ve yine oldukça komikler. Jim maç anlatmaya çalışırken Don batırıyor ortalığı yine. Bir oyuncu Breakaway'de iken diğerleri "Look Out", "He's Gonna Score" vs diye bağırabiliyorlar ve seyirciler de vokal yapabiliyorlar artık nasıl olduysa. (biz yırtınıyoruz böyle durumlarda buzda, hele biz yiyeceksek golü, ki genelde öyle oluyor) Müziklerle ilgili en şirin olay ise o anda çalan şarkının kime ait olduğunu, şarkının adını ve hangi albümde yer aldığını ekranın sağ alt köşesinde açılan bir pencerede görebiliyor olmanız. Sadece seslerde değil tabi, şirinlikler ufak tefek ayrıntılar var. Mesela maç başlamadan hemen önce oyuncular ısınmaya çıkarken küçük Flashback'ler yaşanıyor ve o oyuncunun daha önce yaptıkları ekrana geliyor. Ayrıca gol attığınız da yapacağınız hareketleri (Taunt) seçebiliyorsunuz yine. Ancak pek çeşitlendirememişler bu özelliği hala. Tüm oyunun en zayıf yanı ise kavgalar. Birbirinin gırtlağına sarılmış iki vatandaşın bir saat üç farklı yumruk çeşidi ile birbirlerini anlamsızca dürtüklemelerinden ibaret.

KISACA dicem artık...

Grafik olarak serinin en iyi oyunu. Gerçekçilik olarak da gelebileceği son nokta gibi geliyor bana. "Kurallarını bilmediğim, hatta hiç seyretmediğim bir sporun bilgisayar oyununu alsam ne olacak" demeniz mümkün ancak eğer ucundan kenarından bulaşayım diyorsanız NHL 2003 yapabileceğiniz en iyi tercih. Daha iyisi kalkar beni bulursunuz gideriz beraber buza. Kuralları öğrenmek isteyen arkadaşlarda yıllardır yapmadıkları yapsınlar Rules menüsünden Penalties, Offside ve Icing' i aktif hale getirsinler. Sonra bana sormayın hiç kural yok mu bu oyunda be diye...

Siz ayar yapmadıkça biraz yavaş kalıyor, Online olayı mevcut bağlantılarla çok zor.

Hız, heyecan, sertlik, muhteşem grafikler ve gerçekçilik. Online imkanlar.



LEVEL HİT

Bilgi İçin:	http://www.easports.com
Yapım:	EA Sports
Dağıtım:	Electronic Arts
Tür:	Spor
Multiplay:	Lan ve Internet
Minumum Sis.:	P3 500, 128 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	P3 1.1Ghz, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Puan: 85

PRISONER OF WAR

Stalag Luft Tatil Köyü...

İnceleyen: M. Berker Güngör

"Gelmesini dört gözle beklediğimiz bir oyundu, ama yazık olmuş."





Son birkaç senedir piyasaya çıkarılan İkinci Dünya Savaşı konulu oyunların sayısında bariz bir artış var. Tabii bu durumdan Steven Spielberg ve "Saving Private Ryan" büyük ölçüde sorumlu, orasını kimse inkar edemez. Herhalde o film o kadar büyük iş yapmasaydı ne Medal of Honor ne de Battlefield 1942 gibi oyunları yapmak pek fazla kimsenin aklına gelmezdi. Ama savaşlar söz konusu olduğunda çoğunlukla cephede çarpışanlar hatırlanır, oysa genellikle göründüğünden çok daha fazla insan rol alır. Bunların bir kısmı fabrika ve tarlalarda, bir kısmı ise düşman hatlarının ters tarafında üzerlerine düşeni yaparlar. Tabii casusluk filmleri ve oyunları var, yok değil. Mesela Castle Wolfenstein'ın baş kahramanı Blaskowitz aslında eğitimli bir casustur. Ama tabii Wolfenstein bir casusluk oyunu olmaktan çok ötedir, o başka. Bir de gönülsüz casuslar vardır, bunlar hiç işleri olmadığı halde olayların sürüklemesi sonucu kendilerini o konumda bulurlar. İşte Prisoner of War aslında bu türden bir casusun hikayesini anlatıyor.

Flak...

Yüzbaşı Lewis Stone sık sık Almanya üzerinde Mosquito'su ile keşif uçuşlarına çıkan ve bolca fotoğraf çeken çok sayıdaki Müttefik pilotundan biridir. Soğuk bir 1941 sabahında yine böyle bir görev için İngiltere'den havalanır ve o gün verilen koordinatlara gelir. Ne var ki fotoğrafını çekmesi istenen bölge beklediğinden biraz daha iyi korunmaktadır. Nitekim kuyruğuna bir 88 mm mermisi yiyip dumanlar içindeki uçağından atlamak zorunda kalması uzun sürmez. Yardımcı pilot ise ortalıkta görünmemektedir, Stone onun yaşamından ümidi kesmiştir. Tabii düşman topraklar üzerinde düşürülen ve paraşütü açılmamazlık etmeyen hemen her pilotun başına gelenler onun da başına gelmekte gecikmez. Stone yere indiğinde kendini bir düzine Mauser'in namlusuna bakarken bulur. Ardından da bir kamyona tıkılıp Stalag Luft esir kampına götürülür. Burası savaş esiri statüsüne giren çoğu Müttefik havacısının "başka kamplara" gönderilmeden evvel getirildiği bir yerdir. Ama Stone bu sarışın ve üstün (!) ırkın misafirperverliğinden pek hoşnut kalmaz, kaçmaya karar verir, tıpkı diğer pek çok Müttefik savaş esiri gibi. Oysa Almanlar misafirlerinin çabucak ayrılmasını sevmediklerinden kampı tel örgüler ve makineli tüfeklerle çevirmişlerdir. Tabii ki bu durum bariz bir problem teşkil etmektedir. Peki Stone kaçamayacak mı? Tabii ki kaçacak, hatta birden fazla defa kaçacak. Çünkü kaçmaya çalışırken edindiği bilgiler onu başladığından tamamen farklı bir noktaya sürükleyecek, ve ilk başta sıradan bir savaş esiri iken, kendini Hitler'in en sağlam projelerinden birini sabote etmeye çalışan bir casus olarak bulacak.

Nereden nereye?

Prisoner of War aslında öncelikle X-BOX ve PS2 için çıkarılmış, ancak belirli tasarım hatalarından dolayı pek fazla tutmamış bir konsol oyunu. PC'ye port edilmesi aşamasında başta daha yüksek grafik çözünürlüklerine yer verilmesi dahil olmak üzere pek çok iyileştirme yapılmış, ancak yine de oyunun konsol kökenlerinden tamamen koptuğunu söylemek mümkün değil. Bu herşeyden önce bir Adventure, her ne kadar ekran görüntülerine baktığınız ilk anda Tomb Raider türü bir oyunmuş gibi görünse de kesinlikle öyle değil. Herşeyden önce POW oynarken bir defa bile elinize silah almak ya da birilerinin boynunu kırmak durumunda kalmıyorsunuz. Peki öyleyse nasıl oynanıyor bu oyun?

Aslında mantık çok basit, devamlı gözetim altında bulundurulan savaş esirlerinden yapmaları beklenen temel görevler vardır. Bunlardan en önemlisi kaçmaya çalışmamaktır, tabii bundan emin olmak için tel örgülerin dışında başka yöntemlere de başvurulur. Mesela günde













üç defa içtimaya, yani "kelle sayımına" çıkmanız gerekiyor. Bunun dışında günlük öğünler ve egzeriz saati de cabası. Ve tüm bu rutin işler kampta kaldığınız her gün istisnasız tekrarlanıyor. İşte size düşen bu rutin program içindeki boş anları yakalamak, zamanlamayı doğru yaparak aslında olmamanız gereken yerlere sızmak, görmemeniz gerekenleri görmek ve de kaçış için zemin hazırlamak. Burada en önemli silahınız zamanlama ve gizlilik.

Karakteriniz ortamda dolaşırken belirli durumlarda belirli eylemleri gerçekleştirebiliyor. Mesela bir duvarın yanına geldiğinizde duvara sımsıkı yapışmak ya da üstünden atlamaya çalışmak gibi yapılabilir hareketler ekrandaki simgelerle size ifade ediliyor, size de bunları tek bir tıklama ile yapmak kalıyor. Etraftaki eşya ve kişilerle belirli bir etkileşiminiz var, tabii kurşunlarla da, ancak muhafızlar kötü nişancı olsa gerek, vurulduğunuzda kendinizi revirde buluyor, sonra aynen kampa dönüyorsunuz. Yakalanma durumunda da hücreye kapatılıyorsunuz, ama sonuç olarak vurulmaktan pek bir farkı yok.

İlginç bir konu ve yaklaşım, şiddet içermiyor, grafikler ve sesler çok kötü sayılmaz.

Tatil Köyü?

Zaten oyunun tüm atmosferini rezil eden, oynarken zerre kadar zevk almamı engelleyen unsurlardan biri de oyun yapısındaki bu "kolaylık" oldu. Oyundaki ortamlar gerçekten çok barışçıl, çok tertipli, hani neredeyse insanın savaş bitene dek o kampta istirahat edesi geliyor. Oysa eski kayıtlar esir kamplarının, özellikle de Alman ve Japon kamplarının ne denli berbat yerler olduklarını açıkça ortaya koyuyorlar. Alman kamplarına düşen herhangi bir esirin, özellikle de üst rütbeli bir subayın, Wehrmacht'ın istihbarat örgütü olan Abwehr tarafından -ki Gestapo'nun onların yanında pek amatör kaldığı söylenir- "sorgulanması" olacak iş değildir. Oysa bu oyundaki Naziler neredeyse sizi beş çayına davet edecekmiş gibi duruyorlar. Ortamlarda kan, dayak, ünlü Alman kurt köpekleri, çeşitli psikolojik ve fiziksel işkenceler gibi pek çok önemli detaydan eser, yok. Oysa Soğuk Savaş yıllarında CIA ve KGB tarafından kullanılan tekniklerin çoğunun Alman icadı olduğu iyi bilinir. Hani makineli tüfekli muhafızlar da olmasa, insan kendini Colditz Castle'da değil de, Alp Dağlarında bir kayak merkezinde sanacak!

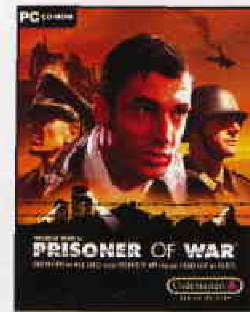
Oyun atmosferi sıfır, gerilim sıfır, son derece tekdüze ve kapalı bir oyun yapısı.

Oyunun genel atmosferindeki bu tehdit ve gerilim eksikliği bir esir kampından kaçmaya çalışmakta olduğunuz hissini daha ilk anda öldürüyor. Ancak bunun yanında başka ciddi bir tasarım hatası daha var. Zamanın geçiş hızı çok yüksek. Normalde bir esirin elindeki en bol şey zamandır, tabii eğer şafakta kurşuna dizilmeyecekse. Ancak oyun size bolca zaman tanımak ve bu zamanı keşfederek harcayabileceğiniz geniş alanlar sunmak yerine, dar bir ortamda belirli süratle işleri yapmaya zorluyor ve olayda herhangi bir heyecan, bir "keşfetme" duygusu bırakmıyor. Ekranın alt kısmındaki radar benzeri pencere etraftaki tüm muhafızların her an nereye baktığını gösteriyor mesela, bence bu gizli gizli dolaşmaktaki gerilimi gebertmenin en güzel yolu. Zaten düşman yapay zekasının ve tepkilerinin de pek inandırıcı olmadığını söylemek gerek, neden bir kule nöbetçisi sizin olduğunuz yere doğru dönerken "Sanki birşeyler görüyorummmm!" diye homurdanır ki, var mı böyle bir olay?

POW'un grafikleri şüphesiz yüksek çözünürlükte konsollarda olduğundan daha iyi görünüyor, ancak yine de MOH:AA ya da Wolfenstein gibi yapımların eline bile su dökemez. Çevre tasarımlarında detaylara özen gösterildiği ortada, ancak bu durum geneli kurtarmaya yetmiyor kanımca.

Dinamik müzik kullanımı, ses efektlerinin seçimi ve genel karakter seslendirmeleri vasatın üzerinde bir sonuç ortaya koyuyor, ama Almanların zoraki İngilizcesini duymak canımı sıkmaya yetti. Nedir yani, bırak Alman Almanca, Rus Rusça konuşsun, koy alt yazıyı bitsin gitsin! Ne diye atmosferi daha da pis ediyorsunuz ki?

Uzun sözün kısası, Prisoner of War'un PC versiyonu da sürünmekten ve vasat bir yapım olmaktan kurtulamadığına göre, doğrusu daha da kötü tepkiler alan konsol sürümlerini düşünmek bile istemiyorum. Hangi sistemi kullanıyor olursanız olun, bu oyuna vereceğiniz paraya değmez. Umarım yakında çıkacak olan "The Great Escape" adlı oyunu da böyle rezil etmezler de, doğru düzgün bir "kamptan esir kaçırma" fantezisi yaşayabiliriz.



Bilgi İçin:	http://www.codemasters.com
Yapım:	Wide Games
Dağıtım:	Codemasters
Tür:	Adventure
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	P3-500, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 800 MB sabit disk alanı
Önerilen Sis.:	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı

Puan: 50

COMBAT MISSION BARBAROSSA TO BERLIN

Dört uzun yıl...

İnceleyen: M. Berker Güngör

"Starcraft 2 gelsin diye bekliyorsanız bu oyun size göre değil. Ama Wargame sevenler kaçırmamalı."

1941 yılında Hitler ünlü Barbarossa Operasyonu için başlama emrini verdi. Bu emir İkinci Dünya Savaşı'nın tüm gidişatını değiştirmekle kalmayacak, yüzyılın kalan kısmında söz sahibi olacak güçleri de belirleyecekti. Ancak tabii o zamanlar kimse bunu bilmiyordu. Alman genelkurmayında büyük huzursuzluk hakimdi, Rusya'yı fethetmeye kalkmış kumandanların başına gelenleri tarih kitaplarından çok iyi hatırlıyorlardı. Stalin ise bu savaşın er ya da geç Hitler'le arasında bir çatışma olmadan bitmeyeceğini biliyordu, ancak tüm istihbaratına rağmen o bile saldırının bu kadar erken gelmesini ummamıştı. Almanlar Batı cephesindeki işlerini bitirip ele geçirdikleri topraklardaki hükümlerini pekiştirmeyi beklememişlerdi. Böylece yaklaşık dört yıl boyunca 40 milyon kişinin ölümüne, sakatlanmasına ya da esir düşmesine sebep olacak, ve Berlin içinde bir yerlerdeki bir sığınakta iki el silah sesiyle kapanacak inanılmaz genişlikteki bir cephe açılmış oluyordu.

40 Milyon Kayıp...

Combat Mission serisinin bu yeni oyunu Batı tarihinde nedense pek yerilmemiş olan Doğu cephesini konu alıyor. Tabii siz bu oyunu Combat Mission 2 olarak raflarda görmüş olabilirsiniz, ancak aslında içerik hariç olmak üzere oyunun bir süre önce piyasaya çıkmış olan Combat Mission'dan bir farkı yok. Bu yüzden bu bir devam oyunu olmaktan ziyade, bir kitabın ikinci bölümüne benziyor. Her ne kadar ana kodlamada hayli fazla iyileştirme yapılmış olsa da, ana oyun motoru ve oynanış tarzı ilk oyunla aynı sayılır. Tabii bu kötü bir manada alınmamalı, çünkü öyle ya da böyle, Combat Mission serisi piyasaya çıktığı anda "Wargame" tabir edilen oyun türüne büyük yenilik getirmiştir. "Wargame" türü emekli generallerin ve savaş tarihi meraklılarının masaüstü modellerini kullanarak eski savaşları simüle etmelerinden esinlenilerek ortaya çıkarılmış en eski bilgisayar oyunu türlerinden biridir. Ancak çok dar bir kitleye hitap ettiğinden uzun yıllar genel yapı olarak pek bir değişiklik geçirmeden süregelmiştir, Combat Mission serisinin ortaya çıkışına dek. Combat Mission piyasaya çıkana dek "Wargame" türü oyunlar neredeyse hiç istisnasız iki boyutlu haritalar, olası en basit grafikler ve adam boyu uzayıp giden listelerden oluşuyordu. Ancak CM tamamen üç boyutlu grafikleriyle bu durumu kökten değiştirdi. Üç boyutlu grafikler sadece göze daha hoş görünmekle kalmıyor, savaş alanının derinliğini oyuna çok daha iyi yansıtıyordu. Birimlerin görüş ve ateş hatlarından tutun da, etkili silah menzillerine dek her önemli detay bu durumdan payına düşeni alıyor tabii ki, böylece savaş alanı çok daha "sıcak" bir yer haline geliyor.

Alışılmış tarzda bir Campaign modundan yoksun, grafikler artık eski, arabirim ve Multiplayer seçenekleri yetersiz..

Büyük Bir Yenilgi...

CM serisi oynanış tarzı olarak da kendine has bir yapıya sahip, bu tür oyunlarda alışılmış olduğu üzere eski tip sıra tabanlı bir sistem değil, bunun daha da değişik bir şeklini içeriyor. Siz emirlerinizi verip onaylıyorsunuz, akabinde karşı taraf ta aynı şeyi yapıyor ve sonra sonuçlar hesaplanıyor. Bundan sonra çatışmanın o safhasında olup bitenler bir belgesel izler gibi gerçek zamanlı olarak seyrediliyor. Bu noktada siz sadece seyirci konumdasınız, ancak görüntüyü defalarca baştan izleyip olanları değerlendirme ve bir sonra ki safhaya ait emirleri ona göre verme imkanınız var.

Serinin bu en son kısmı olan Barbarossa to Berlin ağırlıklı olarak Doğu cephesini ele alıyor ve çok sayıda operasyon ve çatışma senaryosuna sahip. Tabii bu cephede çarpışmış ordular ve onlara ait silah, araç gibi birimler de oyunda geniş kapsamlı olarak ele alınmış. Bu oyun gerçek strateji tutkunlarına hitap eden bir yapım, çünkü sıradan bir Red Alert ya da Starcraft oyuncusu için gerçekten de çok karmaşık kalacak, detaylı bir yapıya sahip. Bu yüzden eğer strateji denince asker üretip sürüler halinde saldırmak aklınıza geliyorsa bu oyundan pek fazla birşey anlamanız mümkün olmayabilir. Kararınızı ona göre verin.





Çok detaylı bir oyun yapısı, ses efektleri hiç fena değil, bol senaryo.





Bilgi İçin: http://www.battlefront.com
Yapım: Battlefront
Dağıtım: CDV

Tür: Strateji
Multiplay: Internet ve E-mail
Minumum Sis.: P3-500, 128 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 1,2 GB sabit disk alanı
Önerilen Sis.: P3-800, 256 MB RAM, 16 MB Grafik kartı

Puan: 75

RED SHARK

Kızıl Köpekbalığı...

İnceleyen: M. Berker Güngör

Bu sayıda da şansımı İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlardan açıldı ya, hani bakalım [illegible] ne diyeyim? Aha bu da İkinci Savaş sırasında geçen bir oyun, hem de Rus yapımı Hokum helikopteri kullanıyorsunuz. Ne alaka demeyin, G5 diye yeni yetme bir Rus oyun firması adını duyurabilmek kalkıp böyle bir senaryo icad etmiş. Nedir olay? Ruslar 2010 gibi zaman makinesini icad ediyorlar, bununla geçmişe birilerini göndermeyi başarıyorlar. Sonra akıllarına İkinci Dünya Savaşı'na müdahale etmek geliyor. Oysa neden İkinci? Ben olsam daha da geri gidip ilkine müdahale ederim, öyle değil mi? Ya da taş devrine gidip orada yeryüzüne inmiş tanrılar gibi ağırlanmak ta olası, neden olmasın ki yani? Ama tabii hepsi geyik, maksat gelişmiş bir Hokum ile bolca düşmana ateş edebileceğiniz bir ortam yaratmak.



Hokum

Aslında Red Shark tür olarak tam bir "shoot-em-up", başka hiçbir şey değil. Kullandığınız helikopterin gerçekten varolması sadece basit bir ayrıntı, tıpkı kafasına roket yağdırdığınız düşmanların 70 yıl önce yaşayıp ölmüş Naziler olması gibi. Onun dışında oyunda hiçbir gerçekçilik yok, bolca roketiniz, mermisi bitmeyen bir topunuz ve her bölümde çok daha fazlası gelen düşmanlarınız var. Aracınız belli miktar hasar aldıktan sonra düşüyor tabii, ama ne uçuş dinamikleri ne de hasar modellemesi gibi unsurlardan bahsetmek mümkün değil. Helikopteri durmadan yere çarpsanız bile pek birşey olmuyor. Helikopteri uçurabilmek için herhangi bir özel kumanda aracına da ihtiyacınız yok, tıpkı Quake oynar gibi WASD tuşları ve mouse yardımıyla oyunu rahatlıkla oynayabiliyorsunuz. Yani paso aksiyon, paso macera. En azından ilk bakışta öyle görünüyor.

Kesinlikle türünün en iyisi değil, hayli tekdüze, kısa sürede sıkıyor.

Flakpanzer

Oyunun grafik motoru hiç fena sayılmaz aslında, özellikle yer şekillerini, ormanları vesaireyi çoğu simülasyondan çok daha iyi çizmeyi becerebiliyor. Üstelik öyle hayvani bir sisteme de ihtiyaç duymuyor, ekran kartınız S3 filan gibi çok antika bir model değilse bu oyunu rahatça çalıştırabilmeniz gerekir. Bir ana görev var, onu yaptıktan sonra da diğer görevler açılmaya devam ediyor. Dört farklı görev grubu var, ama doğrusu aralarında pek fazla fark yok. Çoğunlukla gittikçe artan düşmanlara karşı daha hızlı çarpışmanız gerekiyor, o kadar.

İyi grafikler, kolay oynanabilirlik, çok güçlü sistem istemiyor.

Oyun ilk birkaç görevde hiç fena değil gibi görünüyor, Desert Strike gibi benzeri helikopter oyunlarını hatırlatıyor, sadece grafikler daha iyi. Ancak bir zaman sonra oyunun ne denli sığ olduğunu farketmekten kurtulamıyorsunuz, her görev bir öncekinin aynı, tüm yaptığınız harita temizliği. Bazen dost birlikleri korumanız ya da radarda gözükmeyen bir düşman binasını uçurmanız filan gerekiyor ama bunlar da çok ilgi çekici olaylar değil. Özellikle çevreyle ve diğer birimlerle etkileşim olayınızın sıfır olduğunu, ayrıca oyundaki dost-düşman hiçbir birimde ekmeğe sürülecek akıl olmadığını hesaba katarsanız, genel konseptin ne kadar çabuk bayabileceğini siz de tahmin edebilirsiniz.



Red Shark en fazla birkaç saat ilgi çekebilen bir oyun bana kalırsa, oysa biraz daha çabayla çok daha iyi bir hale gelebilirmiş. Hoş, belki bunda benim bu kadar yıldan sonra bu oyun türünden sıkılıp usanmış olmamından da büyük rolü vardır. Ama yine de çok meraklısı değilseniz oynamasanız da bir şey kaçırmayacağınız sıradan bir yapım işte, daha fazlası da değil.

> "Yeni bir firmadan vasat bir oyun, dışarıdan göründüğü kadar ilginç ya da zevkli de değil.."





Bilgi İçin:	www.redshark.g5software.com
Yapım:	G5 Software
Dağıtım:	Buka Entertainment
Tür:	Shoot-Them-Up
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	P2-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 450 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sis.:	P3-500, 128 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Alternatif:	Comanche 4 Choplifter.

Puan: 45

SIMS UNLEASHED

İnceleyen: Serpil Ulutürk

Bir nevi tamagotchi

"Bu oyunu seviyorum" diyenlere şiddetle önerilir ama "Sims artık baydı" diyorsanız fikrinizi değiştirmeye yetmeyecek."





Birkaç ufak bug var. Yenilikler Sims'in rutinleşen evrenini yeterince renklendirmeye yetmemiş.



LEVEL HIT

Bilgi İçin: www.thesims.ea.com
Yapım: Maxis
Dağıtım: Electronic Arts, Aral İthalat

Tür: Simulasyon
Multiplay: Hala yok
Minumum Sis.: PII 350, 64 MB RAM, 2MB ekran kartı
Önerilen Sis.: PIII 400, 128 MB RAM, 8 MB ekran kartı

Puan: 80

Şimdiye kadar çıkan dört genişleme paketine rağmen, Sims''n dünyasının çabuk tüketilmeye mahkum olduğunu düşünmeye başlamıştım ki Maxis bir hamle daha yaptı, Unleashed'in tasmasını çözüp piyasaya saldı. Ben artık Sims 2 için vaktin geldiğini yani şimdiye kadar öğrendiklerimizi online alemlere taşımak gerektiğini sanıyordum. Yanılmışım, evcil hayvanlarımız olmadan yapamazmışız...

Horozumu kaçırdılar

Unleashed'de iki tür ev hayvanı söz konusu, evin herhangi bir köşesine bıraktığınız ve orada bir tablo gibi boş boş duranlar, yani kaplumbağa, iguana, papağan ve balıklar. Diğerleri ise kediler ve köpişler, yani çevrenizde dolaşan, duruma göre tepenize bile çıkan, gürültülü, hareketli, neşeli, nazlı, iletişime açık yaratıklar. Oyunun eğlendirme görevi de aslında bu ikisinin sırtına yüklenmiş durumda. Çünkü diğer petlerin oyundaki hayatınıza kattığı tek şey düzenli olarak beslenme ve temizliklerini yapmak zorunda olmanız. Papağan kardeşlerimizin hakkını yemeyelim, kendileri konuşabildikleri için etkileşime biraz daha açık. Papağanınızın karşısına geçip laklak yapmak, tıpkı ayna karşısında pratik yapmak gibi karizmanıza puan ekleyen bir aktivite.

Kedi köpeklerle yapılabilecekler ise ayrı bir paragrafın konusu, ki bakınız paragrafımı yaptım. Öncelikle her iki türün de oyunda acayip şirin bir şekilde çizildiğini ve insanın Elmyra yanını harekete geçirdiğini söylemem gerek. Yerlerde yuvarlanan, sevilince gırlamaya başlayan kedilere de insanın çevresinde 160 kuyruk/dakika (heyecan birimi) ile dönüp duran köpeklere de zaten dayanamam hiç, işte Unleashed'de bunlardan bol miktarda var. Çıkardıkları sesler de son derece gerçekçi. Bu saptama aslında bana değil, evdeki köpeğim Ziggy'ye ait. Kendisi sokaktaki kedilerin miyavlaması duyunca çılgınca havlamaya başlayan bir hayvandır ki ne zaman Unleashed'i açıp oynamaya başlasam Ziggy kalfanın aynı şekilde çıldırmasından Maxis'in bu işi iyi kotardığı sonucunu çıkardım. Acı bir tecrübeydi.

Suyuna da pilav pişirdiler

Oyunda en hoşuma giden yan, kedi ve köpeklerin evdeki bireyler olarak değerlendirilmesi. Yani, evde kimler yaşıyor diye baktığınızda diğer elemanlarınızın yanında petinizin de portresini görüyorsunuz ve tıpkı diğer bireylerle ilişkiniz gibi onunla kurduğunuz ilişki de puanlandırılıyor, sosyalliğinizi artırıyor, aranız bozulduğunda moraliniz de bozuluyor. Tek sorun ailenin bu küçük üyelerinin başına buyruk yaşaması. Yani onları "şimdi git yemeğini ye, hadi temizlen, oyun oyna" falan diye yönlendiremiyorsunuz.



İşte bizim sokağın, hayatını kedilerine adamış teyzesi. Bilirsiniz her mahallede kedi saplantılı en az bir yaşlı kadın bulunur.



Pazara gidelim bir köpiş alalım/pazara gidip bir köpiş alıp n'apalım? Happuru huppuru happuru huppuru yiyelim!?!

Sims için yapılmış en iyi expansion. Daha büyük mahalle, daha çeşitli meslekler, daha çok ev içi aktivite ve tabii ki hayvanlar.

En büyük eksik ise hayvancıkları dolaşmaya çıkartma şansınızın olmaması. Bu seramoniden pek hazzetmeyen biri olarak onları sokağa çıkaramamaktan hayıflanmadım ama evde bir köpek varsa arada bir dolaştırılması da şarttır. Bu arada, artık sokak köpekleri falan da var Sims'in. Kafalarına estikçe eve dalıp petinizin mamasını yiyorlar. Tavşanlarsa daha büyük düşünüyor ve sizin bahçeye ektiklerinize dadanıyor. Üstelik Roger Rabbit gibiler, ne yapsanız kurtulamıyorsunuz.

Bili geh bili geh (ne ki bu?)

Biraz da oyundaki diğer yeniliklerden bahsetmek lazım. Öncelikle oturduğunuz mahallenin nüfusu önceki genişleme setlerine göre çok daha yüksek. Aradan geçen sürede büyükşehir belediyesi çok iyi çalışmış (bkz: büyükşehir çalışıyor) ve bir ton yeni ev eklenmiş. Önceki işinizden sıkıldıysanız Unleashed'i kurduktan sonra hiç tereddüt etmeden istifayı basabilirsiniz çünkü burası Türkiye değil, yeni iş alanları açılmış. Bu işlerden birinin köpek bakıcılığı olması da pek ironik. Kendi köpeğinizi gezdiremiyorsunuz ama böyle bir meslek edinebiliyorsunuz.

Bu arada her zamanki gibi tonla yeni tüketim malzemesi eklenmiş. Çoğu evcil hayvanlarınızın hoşuna gidecek türden oyuncaklar ama konfor ve estetik ağırlıklı tüketim ihtiyacınızı tatmin etmeniz için de bir takım eğlencelik malzemeler bulacaksınız.

Bili bili geh geh!

The Sims Unleashed'i anne kaprisi yüzünden evde hayvan besleyemeyenlere önermek konusunda kararsızım çünkü oyun bu arzunuzu iyice depreştirebilir. Ama soğukkanlı davranabilecekseniz muhakkak oynayın. Hayvanlarla arası iyi olmayanlara diyecek lafım yok. Sadece Unleashed konusunda değil, genel olarak bir diyeceğim yok.

HEROES OF M&M 4 THE GATHERING STORM

Heroes yeni arayışlarda mı?

İnceleyen: Gökhan & Batu

Geçmişe özlem mi daha fazladır, geleceğe mi? Yaşanmamışı istemek, eskimiş güzelliklerden daha mı değerlidir? Yoksa zaman özleme sahip değildir de, özlemin mi bir zamanı vardır? Ne kadar sürer acaba?

Devamlı kahraman

Gathering Storm, Heroes 4'ün beklendik, alışıldık ve olması gereken ek görev paketlerinden biri. Neyse ki bu sefer en sonuncusuyla aynı hataya düşmeyip oyuna birkaç yenilik eklemeyi başarmışlar (tüm kodu ve mantığı hazır bir oyun için *karakter/yaratık/artifact/büyü yaratmaktan daha kolay* bir iş olamaz, neden ek görev paketi yapımcılarının bu konudaki hayal güçleri bu kadar cimri davranır anlamam...). Oyunumuz H4 dünyası üzerine kurulmuş 6 campaign'den oluşuyor. Bu campaign'lerin 5'inde ayrı bir Hero'yu çeşitli artifact setlerinin peşinden koşturtacaksınız ve en nihayetinde 6. campaign'de 5 Hero'nuzu da kullanarak Hexis isimli çılgın kötü kalpli büyücü tiplemesine karşı savaştıracaksınız.

HeroesIV'un sahip olduğu tüm artılar ve 16 yeni articact/4 yeni creature

Oyunun zaten en can alıcı noktası bu peşinden koştuğunuz 16 yeni artifact ve karşınıza çıkabilecek 4 yeni yaratık tipi. Onun haricinde yeni müzikler de vitrini güzel süslüyorlar, ama ne yazık ki Heroes 4'te bulduğum ve üzerinde cidden çalışıldığını gösteren senaryo derinliği görev paketinde yok. Ne bir ikilem, ne herhangi bir ruh hali, ne de sürükleyici diyaloglar var. Halbuki ben HOMAM 4'te kimi zamanlar gerçekten babamı kaybetmiş gibi olmuş, ya da bir elf kızını sevmiş, barış için çılgınca uğraşmıştım. 16 tane eşyanın peşinden koşarken bunların hiçbirini yaşama fırsatı elde edemedim ne yazık ki..

Ama yine de oyunun bu yeni meyvelerini ve ne bulacağınızı görmekte fayda var:





"Homm4'te kimi zamanlar gerçekten babamı kaybetmiş gibi olmuş, ya da bir elf kızını sevmiş, barış için çılgınca uğraşmıştım"

PEŞİNE KOŞACAĞINIZ 16 YENİ EŞYA

• **1.campaign:**
Angelfaether Cloak: +10 spell point ve "Flight" ve "Heavenly Shield" büyüleri etkisi verir
Ring of Flares: +10 spell point ve tüm büyüleri 2 puan aza yaptırır
Wayfaring boots: +10 spell point, %25 daha fazla hareket ve tüm zemin penaltılarının kaldırır.
Staff of Disruption: +10 spell point ve rakiplerinin tüm "ward" büyülerini yok sayar
Archmage's Hat: +10 spell point, her gün 2 spell point yenileme ve "Blur" büyüsü etkisi verir
Hepsi: Rakip büyücü ve yaratıkların büyü dayanıklılıklarını azaltır.

• **2.campaign:**
Necklace of Balance: Chaos ve Order büyülerinin etkisini 25% arttırır.
Ice Scales: Order büyülerini 2 aza yaptırır, büyücüye "Chaos Ward" ve "Fire Resistance" büyüleri etkisi verir
Flame of Chaos: Chaos büyülerini 2 aza yaptırır, büyücüye "Order Ward" ve "Cold Resistance" büyüleri etkisi verir.
Hepsi: Hero'ya "Magic Mirror" büyüsü etkisi verir.

• **3.campaign:**
Aiffe's Mandolin: büyücüye "Song of Peace", "Unholy Song" ve "Mass Fervor" büyülerini yaptırır
Necklace of Muses: +15 spell point ve her gün 5 spell point'i yeniler
Harmonic Chainmail: Melee ve Ranged Defense +15, "Mirth" etkisi
Hepsi: Hero'nun vurduğu yaratıkta "song of peace" büyüsü atılmış olur.

• **4. campaign:**
Frost Hammer: *Melee Attack* +25, darbe yiyen yaratığı 2 elliğine dondurma ihtimali
Tiger Helm: Melee ve Ranged Defense +5, *Melee ve Ranged* Damage +5 ve Hero'ya first strike atakların etkisini kaybetmesini sağlar
Tiger Armor: ve Ranged Defense +25, speed +2 ve hareket kabiliyeti +2
Hepsi: "Regeneration" ve "Dragon Strength" büyüleri etkisi verir.

• **5. campaign:**
Cloak of Darkness: Melee ve Ranged Defense +10, Death büyü okulunun büyülerinin etkisi artar, Hero'ya Life Ward büyüsü etkisi verir.
Ring of Light: Melee ve Ranged Damage +10, Life büyülerinin etkisi artar, "Death Ward" büyüleri etkisi verir.
Hepsi: Her savaşın başında bir tane "Guardian Angel" büyüsü yapılır.

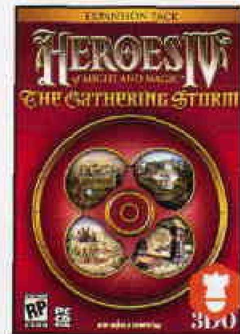
Daha fazla yenilik beklerdim, özellikle yeni bir kale türü, 4 değil en az 14 yeni yaratık, 26 yeni artifact, birkaç yeni büyü... Ve en önemlisi de daha derinlemesine senaryolar

Zamane kahramanı

Bunların haricinde karşınıza çıkacak biri Level 3 (Goblin Knight) ve üçü Level 4 (Evil Sorceress, Gargantuan, Dark Champion) olmak üzere 4 yeni yaratık (ki bunlar kalelerde yapılmıyor) ve doğada görebileceğiniz Conservatory ve Coliseum binaları geriye kalan diğer yenilikler. Her büyü okulu için bir Conservatory var ve her birinden 1-5 level arası büyüler satın alabilirsiniz. Coliseum of Might ve Coliseum of Magic ise iyi düşünülmüş iki minik süsleme, ilkinde birkaç Black Dragon'a ikincisinde de Faerie Dragon'lara karşı savaşıyorsunuz, eğer yenerseniz bir Level atlıyorsunuz, yalnız bir şartla: Sadece Hero'nuzla ordusuz bir şekilde saldıracaksınız! Tüm bunların yanında turn-based oyunları için pek de ilgi görmeyen multiplayer opsiyonu da açılmış.

Sonuç itibariyle, The Gathering Storm'da

Çok fazla aynı tat var. Geçmişe özlem mi, yoksa geleceğe mi bilmiyorum, ama umarım "şu an"da kalmayı başarır.



LEVEL HIT

Bilgi İçin:	www.3do.com
Yapım:	New World Computing
Dağıtım:	3DO
Tür:	Fantasy Turn Based Strategy
Multiplay:	Ağ ve Internet
Minumum Sis.:	P II- 300, 128 MB RAM, 4 MB ekran kartı
Önerilen Sis.:	P III- 500, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Alternatif:	HOMM IV

Puan: 88

EMPEROR RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

İnceleyen: Serpil Ulutürk

Ha Artemis Tapınağı ha Çin Seddi, ha Zeus ha Emperor!

"Annemizin margarini gibi bir şey. Tadı, kokusu, görüntüsü tanıdık. Hayal kırıklığına uğratmıyor ama sürpriz de yapmıyor."

Her zamanki temiz grafikler, sürükleyici görevler, güçlü bir mantık ve hassas bir denge...

Serinin önceki oyunlarının üstüne kayda değer bir yenilik katılmamış. Multiplay'i başarısız.

Bilgi İçin: emperor.impressiongames.com
Yapım: Impressions Games
Dağıtım: Sierra

Tür: Strateji
Multiplay: LAN, Internet
Minumum Sis.: P3 433, 128 MB RAM
Önerilen Sis.: P3 600, 256 MB RAM

Puan: 75

Efendim, madem yerimiz dar, lafı dolandırmadan konuya girelim; yeni bir isim ve ambalaj ile karşımıza çıkan, Impressions Games mamulü Sierra etiketli oyunumuz Emperor, aslında bir ek görev paketi olmalıydı. Yıllar önce Caesar ile başlayan ve artık klasikleşen şehir kurma oyunlarının sonuncusu olan Emperor'u, geçen yıl yazdığım Poseidon incelemesi üzerinde birkaç Find/Replace hamlesi yaparak da anlatabilirdim aslında ama işgüzarlık ettim... "Bu camia kaldırmaz" falan dedi arkadaşlar, "sanatçı dediğin öyle durmaz böyle durur" gibi çıkışlar oldu. Olay büyümesin, medyaya yansımasın diye çaresiz kabul ettim görevi.

Aynı nehirde iki kez yıkanabilirsiniz ama...

Neyse, oyunu ilk oynamaya başladığımda öncekinden farklı olarak havuç yerine patates üretmenin, tiyatro yerine akrobat okulu açmanın, hastane yerine akapunktur kliniği kurmanın, çeşme yerine yine çeşme yapmanın kısa sürede bayacağını düşünmüştüm açıkçası. Bir konuyu atlamışım, Emperor de tıpkı Caesear, Pharoah ve de Zeus gibi insanı kendine bağlıyor. Önceki versiyonları sonuna kadar oynamış herkes için bu yüzde yüz geçerli bir kural.

Emperor toplamda 7 campaign içinde yer alan 25-30 civarı görevden ibaret. Yani bir defa bulaştınız mı, şunu da yapayım, bu görevi de bitireyim derken oyunun sonuna kadar kısa sürede gidebiliyorsunuz. Kendince bir hikayesi var ama önceki versiyonlardaki gibi burda da bunun bir önemi yok. Senaryonun dikkatimi celbeden tek noktası bu adamların da bize "barbar" demesi oldu. Onun dışında yine standart olarak büyük imparatorun emirleri doğrultusunda sırasıyla bir sürü koloninin yönetimini üstlenip, sürdürülebilir kalkınma, gayrisafi milli hasıla, herkese iş ve ekmek, AB kriterleri gibi gayet güncel meselelere paralel bir strateji yürütmeniz gerekiyor.

Nehir aynı olsa da...

Oyuna klon muamelesi yaptığıma bakmayın, yeni olan birkaç şey de var Allah için.. Örneğin artık kurak arazilerde de tarım yapabilmek için nehir kenarından kanallar açıp, tarım yapmak istediğiniz toprakları sulayabiliyorsunuz ama nasıl yapıldığını sormayın. Zira işin bu kısmı oyunun kodunu yazan arkadaşlarca da pek anlaşılabilmiş görünmedi bana. En azından Emperor'un teorik olarak böyle bir yenilikle geldiğini biliniz sayın oyuncular.

Daha kayda değer ve uygulanabilir bir yenilik ise din kültürüyle ilgili. Gerçi örneğin bir önceki oyun olan Zeus'da da mitolojik tanrılarımız bizden tapınak ister, istedikleri olmayınca da kapris yapmya başlarlardı. Ama bu kez durum biraz daha farklı. Her tanrı için tapınak yapmak yerine artık üretimini yaptığınız kaynaklardan onları memnun edecek, en azından kızdırmayacak kadarını arada bir ellerine tutuşturup bu işi daha ucuza halledebiliyorsunuz. Budizm, daoizm gibi birkaç tane din ve her birinin ayrı tanrısı var. Uzun süre bunlardan hiçbirine bağış yapmazsanız deprem, su baskını gibi muhtelif doğal felaketlere davetiye çıkartmış oluyorsunuz.

Herakleitos haklı...

Bir de hani eskiden sağa sola anıtlar dikerdik ya, hani hem bedavaydılar hem de bulundukları bölgenin estetik değeri tavana vururdu sayelerinde, işte bu oyunda öyle bir şey yok. Monument denen bu yapılar hem artık çok az sayıda bulunuyorlar hem de üretmesi son derece meşakkatli. İşgücünüz ve kaynaklarınız yetersizse bir anıt bina üretmeyi doğrudan unutabilirsiniz. Bence bu mantıklı bir değişiklik olmuş. Nasıl ki Eyfel Kulesi Paris'e tepeden düşmediyse, bizim şehirlerimizdeki anıt binaların da belli bir emeğin ürünü, manevi bir değeri olması gerekirdi. Bence böylesi daha haysiyetli... "Sultanahmet'teki Dikilitaş Mısır'dan geldi, burada kimse onun yapımıyla uğraşmadı" diye kendisini haysiyetsiz ilan ettiğim sonucunu çıkaranlara hayatta başarılar diliyorum. Lütfen konuyu saptırmayın.

Emperor'u serinin önceki oyunlarından ayıran bir yanı da askeri kuvvetlerin daha bir önem kazanmış olması. Özellikle oyunun son bölümlerinde bütün parayı savaşa akıtmanız gerekiyor. Benim gibi kimsenin toprağında gözü olmayan, Musul'un Kerkük'ün hesabını yapmayan oyuncular için bu durum başta itici görünse de bir süre sonra genlerimize işlemiş cengaverliği ortaya döküyor. Örneğin bir görevde sizden dört şehri ele geçirmeniz mi istendi, başta mızmızlanıyorsunuz, "Hayır ya, ben ipek üretmek istiyorum, köprü yapmak istiyorum, endüstri devi olmak istiyorum, savaşmasam olmaz mı" falan... Ama sonunda hızınızı alamayıp dört yerine beş şehri fethedince: "Nıahah, evet evet barbarım, n'apayım!"

Siz artık aynı insan değilsinizdir

Sonuçta Zeus'u oynadıktan sonra ek görev paketi Poseidon'u hangi hislerle aldınızsa Emperor'u da öyle alın. Paketin içinden çıkan şey sizi hayal kırıklığına uğratmayacak. Daha önce bu tarz oyunları hiç oynamamış olanlar için de Emperor iyi bir başlangıç noktası. Gayet uzun, öğretici ve sıkıcı bir tutorial'ı var, kısa sürede adapte olursunuz.

Fakir bir şehir olmanız yeni yılı kutlamanıza engel değil. Burada görülen koca turuncu ejderha sizin yeni yıl eğlenceniz oluyor.

Bu da muasır medeniyet seviyesini yakalamış bir başka şehir görüntüsü. Sarayın, oyunun önceki versiyonlarına göre çok daha görkemli olması dikkatinizi çeksin.

EARTH 2150 LOST SOULS

Son 10 yılda dünya bu kadar değişmiş olamaz...

İnceleyen: Onur Bayram



Yanlış hatırlamıyorsam, Earth 2140 Türkçe'ye ilk çevrilen oyunlardan biriydi. Yani Türkiye oyun piyasası için önemi olan, tanıdık bir isim. Önemi var ama takipçisi nerede? Tabii ki yok. Türkiye oyun piyasası ne yazık ki hala aynı yerde. Bırakın çeviriyi daha orjinal oyun bile getirtemedik. Birde madalyonun öbür yüzü var. Acaba oyunların Türkçe'ye çevrilmesini gerçekten istiyor muyuz? Seslendirmeleri de içermek üzere çevrilirse, nasıl bir Türkçe kullanılır? Siz bu gibi soruların arasında kaybol adurun ben yazıma başlayayım.

Konu ve içerik eğlenceli. Ufak farklılıklar var.

Klasik mevzular

Serinin 3. oyunu olan Lost Souls'un türü yine gerçek zamanlı strateji. Konu itibariyle oldukça klasik. Dünyadan kaçanlar, kovalayanlar gibi gereksiz bir konusu var. Konu içinde 3 ırk ve bunlara ait 3 adet de senaryo var. Bunlara ek olarak tabii ki Skirmish bölümümüz ve bir de multiplay bölümümüz var. Senaryoların başında eğitim bölümleri var. Ama çok faydalı olduklarını söyleyemeyeceğim. Ufak bir hatırlatma; oyunun motoru Reality Pump tarafından yapılmış. Yine bu ay incelediğimiz Frontline Attack adlı oyunun motoruyla aynı. Ama o kadar aynı ki sanki sadece kaplamaları değişik gibi duruyor. "Eee, ne sakıncası var bunun" diceksiniz. Size yok tabii de ben arada sırada robotların arasında İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma tankla gezdiğimi hisseder gibi oluyorum.

Lost Souls'un diğer RTS'lerden farklı olmayan bir çok yönü var. Klasik harvester ile kaynak toplayıp bunları işlemeye götürme mantığı, daha sonra bunu bina ve araç yapımında kullanmak, binaların çalışmak için belli bir güce ihtiyacı olması gibi özellikler bildik şeyler. Hatta güç için etrafa alanı belli jeneratörler koymak bile alışıldık şeyler. Amcalar farklı neyi yapalım diye düşünmüşler ve sonunda araçları değişik yaptılarım demişler. RTS oynarken kendinizi birden atölyede buluyorsunuz. "Şu şaseden alayım, üstüne bu silahlardan takayım, bir de bu zırh olsun, buna iyi gider" diye diye istediğiniz aracı yapıyorsunuz. Bu paranızı ve stratejinizi bir arada yürütebilmek için düşünülmüş iyi bir sistem. Tabii güzel oturmuş olsaydı. Zaten çoğunlukla yapabileceğiniz kombinasyonlar sınırlı ve birbirlerine çok yakın değiller. O yüzden çok da heveslenemiyorsunuz.

"İçeriği sayesinde kendini oynatabilir. Ama anca başka oynayacağınız birşeyler yoksa."

Üniteler itibariyle oyun çok da fazla savunmaya açık değil. Daha çok "saldırmazsan hayatta kalamazsın" psikolojisi içinde sürekli ünite yaparak geçiyor. Stratejinin çok fazla işlediği söylenemez. Özellikle ünite yaratma olayındaki gariplikler den sonra. Yapılabilecek en iyi şey mümkün olduğunca çok araç yaparak ağır saldırılar kullanmak. Benim anlayışıma göre de bu pek strateji değil.



Düğme mi dedi biri?

Arabirim anlamsız ve gereksiz düğmelerle dolu. Grupsuz dağınık düğmeler kafa karıştırıyor ve oyunu *zorlaştırıyor. Mini map komedisinin* hala şokundayım. (Bkz. Frontline yazısı sonu) Grafik motoru diğer oyun için de belirttiğim gibi bazı yerlerde iyi bazı yerlerde kötü. Özellikle gündüz gece geçişleri, hava şartları ve ışıklandırma gibi kabiliyetleri oldukça iyi. Ama kaplamalar içler acısı. Ses efektleri için oldukça iyi puan veriyorum ama seslendirmeler eksik kalmış. Müzikler ise idare edecek düzeyde. Earth 2150: Lost Souls çok başarılı sayılmasa da içeriği açısından eğlenceli bir oyun. Boş vaktinizi değerlendirmeniz için uygun.

Arabirim en büyük sorun. Araç kombinasyonları kısıtlı. Strateji kıt.



Bilgi İçin:	www.strategyfirst.com
Yapım:	Reality Pump
Dağıtım:	Strategy First
Tür:	Real Time Strateji
Multiplay:	Var
Minumum Sis.:	PII 300, 64MB RAM, 350MB HDD
Önerilen Sis.:	PIII 500, 128MB RAM, 900MB HDD

Puan: 73





EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

Orjinalinde 14 çağ olan oyunun eklentisi de böyle anca olurdu...

"Gördüğüm en iyi genişleme paketlerinden."

Bu ay da sanki bir RTS yoğunluğu mu var nedir? 3 etti. Şimdilik... Neyse ki sona en iyisini bırakmışım. Empire Earth'ü incelediğimi daha dün gibi hatırlıyorum. Neredeyse bir sene geçmiş üzerinden. Ne kadar da mutlu, şen çocuklar gibiydim. İşte sonunda yeni, tapacağım gerçek zamanlı stratejimi buldum diye havalarda uçuyordum. Ki bu sevincim çok uzun sürmedi. Önce oyunun gerçekten multiplayer ortamında tutunamadığını gördüm. Daha sonra da zaten Warcraft III gibi doğuştan şanslı oyunların da ortaya çıkmasıyla iyice rafa kalktı. Sıra görev paketinde. Sanırım sadece meraklısına hitap edecek. Ama meraklısını da yeterince memnun edecek gibi gözüküyor.

Senaryoların fazla zamana yayılmamış olması.



Geniş Geniş

Bir genişleme paketinin yapabileceği en iyi şey ana oyunun temelini değiştirmeden, aynı solukla oynamaya devam etmenizi sağlamasıdır. The Art of Conquest bunu başarmış görülüyor. İşe öncelikle yeni senaryolarla başlamış. Oyuna yeni eklenen senaryolar ilk oyundaki gibi geniş bir zamana yayılmamış. Daha spesifik bir zaman ve yerde geçiyorlar. Ama zaten meraklısı için tarihte dolaşmak değil de, daha ciddi strateji yapmak ön planda. Yine de tarihi akış yeterince iyi takip edilmiş. İlk olarak Roma senaryosu ile başlıyoruz. Bunu Pasifik ve yeni Asian Space isimli senaryolar takip ediyor. Her senaryonun yeterli uzunlukta bir konusu var. Yani genişleme paketi diye ne az bırakmışlar ne de uzatıp sıkmışlar. Bu senaryoları aynı zamanda istediğiniz sıra ile oynayabiliyorsunuz.

Diğer büyük yenilik yeni gelen çağ Uzay çağı. 2200 yıllarında geçen çağda Çin, Asya'nın çoğunu ele geçirmiş ve Asya Cumhuriyetleri Birleşik Federasyonu isimli bir ülkeler topluluğu kurmuş. Bu yeni kuruluş o kadar çabuk çoğalıyor ki dünya insanlığa dar geliyor. Çare klasik olarak uzayda hatta Mars'ta yaşamak olarak görülüyor ve uzay çağı başlıyor. Sorun uzay çağına girmekte değil Çin'in hem Dünya hem Mars'ı idare edip edemeyeceğinde. Böylece savaşlar da tekrardan başlıyor.

Yeni çağ ile beraber haliyle yeni ünite ve binalar da gelmiş. Space Dock isimli araç sayesinde iki gezegen arasında transfer sağlanıyor. Yeni robotic tarlalar insansız üretim yapabiliyor. Palisades isimli duvar çeşidi ve diğer ülkeleri izleyebileceğiniz casus uydu da bu yeniliklerin en önemlilerinden. Orbital Space Station bu çağın yeni dünya harikası (Wonder). Son olarak söyleyeceğim de yeni felaket olan Meteor yağmurları. Bunlar kesinlikle benim kafamdaki genişleme paketinde olması gerekenler.



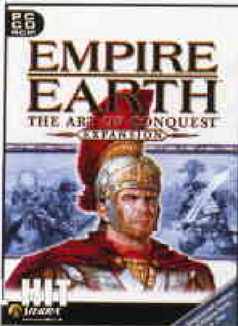
Herşey baştan başlayacak

Sıfırdan bir çağ yaşarken bununla beraber gelişen uygarlılar da olmalı demişler ve Japonlarla Korelileri oyuna dahil etmişler. Sürekli çekik gözlü halktan yana gitmelerinin sebebini anlamış değilim. Ama çizimlerde gözleri çok bariz değil, acaba Rus mu bunlar?! Bu uygarlıkların da hikayeleri ve oyuna dahil oldukları noktalar yaratılmış. Bu uygarlılara ait yeni iki adet kahraman da yaratılmış ve konuya adapte edilmiş.

Oyunun ana grafik motorunda bir değişiklik olmamış. Sadece birkaç kaplama ve animasyon değişikliği var. Bunlar da oyunu yeni konuya adapte etmek için yapılmış. Hala aynı netlikte grafikler sizi bekliyor. Sonuç olarak eklenen gayet fazla sayıda nokta var. Bunlar oyunu ileriye taşımak adına oldukça sevindirici unsurlar. Herşeyden azar azar bahsetmeye çalıştım. Diğer üniteleri ve binaları mutlaka görün derim. Alın size baştan yeni bir oyun daha...

Abartılamamış, mantıklı ama çok sayıda eklenti. Yeni bir çağ, yeni uygarlıklar ve onların yeni ünite ve binaları. Yeni kaplamalar ve aynı güzellikte grafikler.





Bilgi İçin: www.empireearth.com
Yapım: Ensemble Studios
Dağıtım: Sierra

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji
Multiplay: Var
Minumum Sis.: PII 350, 64MB RAM, 600MB HDD
Önerilen Sis.: PIII 800, 128MB RAM, 600MB HDD

Puan: 83

DARK FALL

Karanlığın içinden fısıldayan o ses ya isminizi biliyorsa?

İnceleyen: Güven Çatak

Uzun süredir elime böylesine etkileyici bir atmosfere sahip bir oyun geçmemişti. Özellikle oyunların çok çabuk tüketildiği şu günlerde Dark Fall, yeni bir başlangıcın işareti adeta. Standart olaylardan hemen önce Dark Fall hakkında iki orijinal durumdan bahsetmeliyim. Birincisi oyunun tamamıyla tek bir kişi tarafından yapılmış olması. Jonathan Boakes adındaki bu süper adam Myst'i oynadıktan sonra "Hey, ben de böyle bir oyun yapmalıyım!" demiş ve yapmış da. İkincisiyse oyunun tastamam bir Macromedia Flash ürünü olması; yani oyun tasarımıyla uğraşmak isteyenler için bir kapı daha ardına dek açılmış durumda.

Kayıp ruhlar...

Dark Fall bir adventure ama şu aksiyonu bol olanlardan değil. Zekanızı sadece doğru anahtarı bulmak için değil, giz perdesinin arkasındakileri ortaya çıkarmak için kullanıyorsunuz. Oynanış olarak atası Myst'e çok benziyor Dark Fall ama kurgu anlamında ayaklarının daha sıkı yere bastığı kesin. Perde bir telesekreter mesajıyla açılıyor. Mesaj kardeşiniz Peter'dan gelmekte; kendisi bir mimar ve bir proje için gittiği terk edilmiş Dorset tren istasyonundan arıyor sizi. Tahmin edeceğiniz üzere bu istasyonda garip

Orijinal yapısı; iyi kurgulanmış bir hikaye; şık 2D grafikler; inanılmaz sesler ve ses efektleri sonucu tedirgin bir atmosfer.

şeyler dönmekte. Paranormal araştırmalar yapan iki kişinin ansızın ortadan kaybolduğundan bahsediyor Peter ve korktuğunu, sesler duyduğunu söylüyor size. Mesaj kesiliyor ve siz de yola çıkıyorsunuz...

Oyunun başından itibaren hayaletlerle yakın temas halindesiniz. Ama onları hiçbir zaman görmüyorsunuz ve onlar da hiçbir zaman karşınıza çıkıp 'bööö!!!' yapmıyor. Ama onları duyabiliyorsunuz ki bu da emin olun çok daha gergin bir atmosfer yaratıyor. İstasyonda tam anlamıyla in cin top oynuyor. Tedirgin bir şekilde etrafı gezerken, okunması gereken birçok şeyle karşılaşıyor ve öncelikle bu istasyonda geçmişte başkalarının da kaybolduğunu öğreniyorsunuz. Notlar hikayenin bir anlamda sayfaları. Tabii bir de bulmacalar var; onlar da kolaydan zora gider bir şekilde hikayenin sayfalarını bir arada tutuyor. Bulmacaları çözmenize bazen bulduğunuz nesneler, bazen de konuştuğunuz hayaletler yardımcı olabiliyor.

Tıkırtılar, fısıltılar...

Dark Fall oldukça şık 2D grafiklere sahip ama esas gücünü ses efektlerinden ve seslendirmesinden alıyor. Sesler o kadar etkili ki her attığınız adımla tedirginliğinizi pekiştiriyor ve oyuncuyla bilinmeyeni adeta baş başa bırakıyor. Ayrıca her yeni bir odaya girişinizde, ekran kararıyor ve 'onlarla' karanlıkta bir süreliğine de olsa kalıveriyorsunuz (sırf bu yüzden oyunu karanlıkta ve yalnız oynamanız tavsiye edilir). Grafikler özenli sabit planlardan oluşmakta ve

Düşük çözünürlük; çok fazla okunacak şey var; ufak tefek navigasyon sorunları.

dönemi çok iyi yansıtmakta ama çözünürlük 640x480 ile sınırlı. Dark Fall, "6. His" tarzında bir atmosfere sahip ve oyuncuyu içine almayı çok iyi beceriyor. Sadece oynanışında yönlerle ilgili birkaç pürüz var ama onlar da pek göze batmıyor. Dark Fall, gerek orijinalliği gerekse de kalitesi bakımından kesinlikle kaçırılmamalı. Bilgisayar oyunlarının sekizinci sanat dalı ilan edilmesine bir adım daha yaklaşıldı galiba.



Hikayeyi iyice kavrayabilmeniz için notları okumanız gerekli.

Yazıların çıkması için F1 tuşuna basın.

"Dark Fall kişisel bir bağ kurabildiğiniz oyunlardan. Adventure severler arşivine mutlaka katmalı."

Renkler sizi bir hayli şaşırtacak...





Bilgi İçin:	www.xxvproductions.co.uk
Yapım:	XXv Productions
Dağıtım:	XXv Productions
Tür:	Adventure
Multiplay:	Yok
Minumum Sis.:	Pentium 233, 32 MB RAM, 4 MB ekran kartı
Önerilen Sis.:	PII-400, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Alternatif:	Shivers II Amber

Puan: 88

Bu cihaz paranormal bir harekete yakınlığınızı ölçüyor.



Hayaletlerle konuşurken kelimelerinizi dikkatli seçin.



CONFLICT DESERT STORM

İnceleyen: Burak Akmenek

Gene süper Amerikalılar ve kötü Iraklılar

"Size eğlenceli vakit geçirteceği şüphesiz. Fakat daha fazlasını beklemeyin."

Irak'ı vurmaya hazırlanan Amerikanyalıların, daha önce Körfez Savaşı sırasında İngilizlerle birlikte yaptığı "Tırtıklama" harekatlarına birebir katılmış bir S.A.S. komandosunun danışmanlığında hazırlanan Conflict Desert Storm bana seneler öncesinin Airborne Ranger'ını hatırlattı. Yalnız bu kez tek başınıza düşman bölgesinde operasyon yapmak yerine çeşitli özelliklere sahip takım arkadaşlarınızı yöneterek sonuca ulaşmaya çalışıyorsunuz. Her görev savaşın belli bir evresini içeriyor. Öncelikle takımınızı şöyle bir tanıyalım. Takımınızın lideri sayılan asker tüfek kullanmakta çok usta, ona bir sniper, bir ağır makineli tüfek kullanan destek askeri ve bir de bina içi operasyonlarda çok işinize yarayacak ve oyundaki pompalı tüfek ve SMG kullanabilen tek askeriniz eşlik ediyor. Dört kişilik takımda son saydığım hariç herkes her türlü silahı kullanabiliyor. Bunları savaş alanında buluyorsunuz. Eğer savaş alanında yanıp sönen bir şeyler görürseniz bunların yanına gidip alabilirsiniz.









Tim mi dediniz?

Oyunda İngiliz veya Amerikan özel timlerinden birini seçiyorsunuz. Seçiminiz oyunun gidişatını kesinlikle etkilemiyor. Yalnızca skinler ve konuşmalar değişiyor o kadar. Takımınızdaki askerlere bir kaç emir verebiliyorsunuz. Bu emirler özellikle pusu kurmak ya da araziyi taramak gerektiğinde çok işe yarıyor. Fakat bana sorarsanız bir çok yerde işinize yaramayacaktır. Çünkü beni takip et veya dur gibi emirler dışında Ghost Recon'da olduğu gibi oraya git buraya git gibi emirler veremiyorsunuz. Bunu için en iyisi askerler arasından istediğinizin kontrolünü alıp onu yönetmek. Siz diğer askerlerinizi kullanmadığınız zaman kendilerini çok iyi savunabiliyorlar. Ayrıca gördükleri düşman tipini size bildirerek onlara müdahale etme aciliyetlerini de anlatıyorlar. Hemen hemen tüm adamlarınız üstlerine gelen piyade birliklerini rahatlıkla yok edebilirken eğer bir tanksavar taşımıyorlarsa zırhlı birliklere karşı hiç şansları kalmıyor. Zaten sizi tüm oyun boyunca en çok zorlayacak olan düşman tipini de zırhlı birlikler oluşturuyor. Eğer toplu halde geziyorsanız takımınızın ortasına gelecek bir mermi bölümü baştan oynamanıza sebep olabiliyor. Her bölüm bittikten sonra askerlerinizin yeteneklerinin arttığını ya da madalya aldığını gösteren gayet gereksiz bir bölüm var.

+ Hoş ses efektleri, düzgün grafikler, çökmeyen bir oyun.

Tank mermisimi dedin?

Oyunda askerleriniz ölmüyor. Hatta onları öldürtebileniniz çıkarsa gelsin ona beceriksizler madalyası vereceğim. Çünkü askerlerinizin sağlığı sıfıra düşünce yerde kıvranmaya başlıyorlar ve bu arada sağlık göstergesi gene düşmeye devam ediyor. Bu göstergede sıfıra düşerse işte o zaman askeriniz ölüyor. Onu toparlamak için yanına gidip üstünde sağlık pakedi kullanmalısınız. Yalnız pakedi kullanınca gösterge yalnızca ikinci çizginin düştüğü yere kadar doluyor. Eğer tamamen dolmasını istiyorsanız bir paket daha harcamalısınız. Bu durumda bir bölümü baştan oynamanın tek şartı tüm askerlerinizin diğerini iyileştiremeyecek duruma gelmesi.

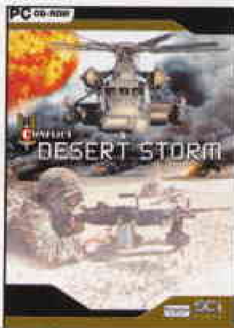
Oyun bir aksiyon havasında sürüyor. Son bölümlere doğru bir Jeep ve bir APC de kullanabiliyorsunuz.

– Gereksiz ekranlar, sabit senaryolar, tekrar oynanabilirliği yok.

Strateji bunun neresinde

Düşmanınız Iraklı'lar (maalesef) yapay zeka olarak düşük bir seviyeye sahip (çünkü en kahramanlar hep Amerikalı olur) ve bu oyunu bazen sıkıcı yapabiliyor. Bu durumda size tavsiyem oyunu en yüksek zorluk seviyesinde oynamanız. Savaş meydanlarımız her zaman kara ve geniş araziler yanında şehir içlerinde de kapışıyoruz. Askerlerinizi kullanırken ister üçüncü isterseniz birinci kişi bakış açısından oynayabilirsiniz. Benim tavsiyem çarpışmaları birinci kişi bakış açısından oynarken koşuşturmayı üçüncü kişi bakış açısı ile yapmanız (off buna güzel bir Türkçe kelime bulmalı). Böylelikle köşelerden kafanızı çıkartmadan sağı solu gözetlemeniz mümkün hale geliyor. Hazırlanan haritalar ve senaryo sabit olduğundan oyunu tekrar oynama olasılığınız çok düşük. Zaten haritalarda da düşmanların geldiği noktalar belli olduğunda son bölümler hariç hiç bir yerde çok zorlanacağınızı da sanmıyorum. Oyunun internet sitesine kesinlikle bakın. Çok eğlenceli yapılmış.

Conflict: Desert Storm şöyle bayram şekeri tadında, bir kere yiyip bir daha da yüzüne bakmayacağınız oyunlardan. Hani alın eğlenin ama kesinlikle arşivlik falan değil bunu da bilin derim.



Bilgi İçin: www.conflict.com/conflictdesertstorm.html
Yapım: Pivotal Games
Dağıtım: Gotmah Games

Tür: Aksiyon/Strateji
Multiplay: 8 oyuncu, Internet ve LAN
Minumum Sis.: PIII 600, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı
Önerilen Sis.: 256 MB RAM
Alternatif : Tom Clancy's Ghost Recon

Puan: 73

BANDITS: PHOENIX RISING

Yeni bir Third-Person Shooter... Ama kesinlikle Tomb Raider değil...

İnceleyen: Fırat Akyıldız

Her third-person shooter'ın bir Lara Croft'u olmak zorunda değil. Bandits: Phoenix Rising, PowerSlide ve Mega Race karışımı bir oyun, ama ufak bir farkla... Pekiyi, bu tefek fark bir nedir?

Phoenix Rising

Bandits: Phoenix Rising tam bir third-person shooter, ancak bu oyunda kontrol ettiğiniz şey her yerinde ağır silahlar olan yuvarlak tekerlekli (yok be) bir araç. Bandits'i, aynı bir FPS oynar gibi oynuyorsunuz. Yani aracınızı kullanarak karşınıza çıkan diğer araçlarla savaşıyorsunuz. Bunun yanında, her level'ın başında, yapmanız gereken şeyler uzun uzun ve de uzun anlatılıyor. Daha sonra oyun tam anlamıyla başlıyor. Oyun sırasında devamlı olarak; size komut veren, yaptığınız her hareketi kontrol eden ve arada sırada sinirlenip kusan biri var.

Temiz grafikler, farklı bir oynanış.

Bandits: Phoenix Rising'de iki farklı mod bulunuyor. Bunlardan ilki Single Player, ikincisi ise multiplayer. Single Player'ı, bahsettiğim gibi bir senaryo doğrultusunda oynuyorsunuz. Burada tek yapmanız gereken görevleri tamamlamak ve bir diğer bölüme geçmek. Multiplayer mod'unu ise iki farklı şekilde oynayabiliyorsunuz: Deathmatch ve Team Deathmatch. Multiplayer mod'unun Quake 3: Arena'dan veya Unreal Tournament'ten farkı yok. Tek başınıza, takım arkadaşınızla veya arkadaşınız olmayan biriyle birlikte karşınızdakilerle savaşıp frag almaya çalışıyorsunuz.

Bandits'in Mega Race'e benzeyen yanı, oyun aralarında aracınıza yeni silahlar alabilmeniz ve bu silahları aracınızın istediğiniz bir yerine yerleştirebilmeniz. Sadece bu değil, kullandığınız silahlar da Mega Race'i hatırlatıyor (mayın, yağ veese*). Oyunun PowerSlide'ı hatırlatan yanıysa; araç tasarımları, grafikleri ve yine aracınızın fizik modellemesi. Fantastik araç tasarımları ve oyunda kullanılan kaplamalar, oyunu oynarken fazlasıyla PowerSlide'ı hatırlamanıza sebep oluyor. Bununla beraber aracınızın devamlı sağa sola savrulması da, oyunun PowerSlide'la olan bir diğer benzerliği. Dolayısıyla aracınızı kontrol etmek çok basit değil. Buna alışmanız için biraz zaman gerekecek.

Bandits grafik açısından ortalamayı rahat bir şekilde geçiyor. Araç tasarımları, etkileyici ortamlar, duman, sis ve patlama efektleri, oyunun atmosferini katlıyor. Kaplamalar çok detaylı sayılmaz, ama buna karşın grafikler beklentileri karşılıyor. Fakat parçalanma efektleri daha iyi olabilirdi. Bu arada, Bandits'de, Grin'in bu ay açıkladığımız bir diğer oyunu Ballistics'in grafik motoru kullanılıyor.



Bu köprüyü üzerinden konvoy geçmeden yıkmanız gerekiyor.

Ara başlık bulamadım, pişman değilim!

Bandits, başından sonuna kadar oyuncuyu çok fazla zorlayan bir oyun değil. Oyunu; Easy, Medium ve Hard zorluk derecelerinde oynayabiliyorsunuz. Zorluk dereceleri arasındaki fark ise savaştığınız araçların dayanıklılığı. Oyunun en can sıkıcı yanlarından biriyse yapmak zorunda olduğunuz işler. Görevlerin çoğu orijinal fikirler içermiyor ve bu da oyunun belirli noktalarda sıkıcı olmasına sebep oluyor. Bazı görevlerde, sadece karşınıza çıkan araçları patlatmak zorunda kalıyorsunuz. Bu da oyunu monoton bir hale getiriyor. Her şeye rağmen, görevlerin tamamı sıkıcı değil. Mesela oyundaki bir bölümü tamamlamak için yarışta birinci olmanız gerekiyor, ancak yarışta birinci olduğunuz zaman rakipleriniz bir anda anlaşmayı bozuyorlar ve size saldırıyorlar. Bu şekilde, birinci olduğunuzda her şeyin bittiğini zannederken, bir anda kendinizi savaşın ortasında buluyorsunuz. Bu detaylar oyuna heyecan katıyor.

Sonra...

Bandits'in kontrol sistemi olarak FPS oyunlarından farkı yok. W, A, S ve D tuşlarıyla aracı hareket ettirebiliyorsunuz. Mouse'la da istediğiniz yere bakabiliyor ve ateş edebiliyorsunuz. Mouse'un sağ tuşu ise alternatif silahınızı kullanmanızı sağlıyor. Hımm, sanırım bu kadar. Bandits, birkaç saat için eğlenceli bir oyun, ama birkaç saat sonra biraz sabırlı olmanız gerekiyor.

*veese: vs.

> "Bandits kesinlikle kaliteli bir oyun. Ayrıca, her yerinde silah olan bir aracı kullanarak, senaryo doğrultusunda bir TPS aksiyon oyunu oynamak ilginç bir fikir. Her şeye rağmen görevlerin birçoğu çok yavan kalıyor. Bu da oyunun en can sıkıcı yanı."



Savaşlarda olabildiğince hızlı hareket etmeye çalışın. Yerinizde durursanız, işiniz çok zor.

Görevler çok iç açıcı değil. Bu da oyunu bir yerden sonra sıkıcı hale getiriyor.

İlk bölümde ışıklara yakalanmamaya çalışın.





Bilgi İçin:	www.bandits-game.com
Yapım:	Grin
Dağıtım:	Pan
Tür:	??????
Multiplay:	Pan
Minumum Sis.:	P 233, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sis.:	PIII-500, 128 MB RAM, 64 MB ekran kartı
Alternatif:	Mega Race serisi, PowerSlide, Interstate serisi

Puan: 72

kısa kısa

ValuSoooft, pabucu yarıım. Çık dışarıiya oynayalıım!

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

BEACHHEAD 2002

Yapım: Digital Fusion Inc.
Dağıtım: WizardWorks
Minumum Sistem: PII-300, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı
Puan: 54

Savaşmayın savaşın veya savaşın ama savaşmayın. Yine de savaşırsanız daha iyi olmayabilir. Sonra şey de olmuş olabilir, mır mır mır, aaa, yayında mıyız be! Dur bakayım o vakit, doğru yazayım. Sahil Kafası adındaki Beach Head oyunu, ikibiniki versiyonuyla devam ediyor (ooğ ne de doğru yazdım). Eğer ki oyunun ilk versiyonunu oynadıysanız, çok iyi yapmışsınız, aferik. Sahil Kafası İkibiniki'de de farklı olan pek bir şey yok. Bu simulasyon oyunusunda sabit bir makineliyi, ne bileyim, yerinde duran bir koltuğu veyahut bir mobilyayı kontrol ediyorsunuz. Yani, hareket etme gibi bir olanağınız yok. Oyunu başladığınız gibi tamamlıyorsunuz. Level'ların sonunda bir arama kurtarma ekipi geliyor ve sizi alıyor hop coyt çotank diye bir diğer level'a (Heyoğ! Dergimizin adı dergiye çıktı! Dergimizin adı derg... Uff kafam!) taşıyor. Level'larda yapmanız gereken şeyse; hava, kara veya metro kanalıyla gelen saldırıları engellemek. Dediğim gibi, koltuk takımı olduğunuzdan dolayı hiçbir yere hareket edemiyorsunuz. Oyunda bilirimkaç adet de silahınız var. Bu silahları kullanarak; tankları, uçakları, 2D askerleri, kedileri, şunları bunları patlatıp duruyorsunuz.





Beach Head 2002'in grafikleriyse 2D olarak tasarlanmış deste deste bitmap dosyalarından oluşuyor (3D olarak tasarlanmış bitmap dosyaları da var, Kuzey Doğu Fransa'nın Yamashiko eyaletinde yetişiyor). Fakat bunlar hiç sorun değil. Sahil Kafası 2002 her şeye rağmen çok eğlenceli bir oyun. Ben çok sevdim. Kısa Kısa ama olsun. Dimi Burak?

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002

Yapım: Silicon Dreams
Dağıtım: Proein
Minumum Sistem: PII-350, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı
Puan: 53

Yeni bir topla oynanan futpol (ki yanlış yazdım) oyunuyla karşı karşıyayım. Bu toplu futbol oyununun ismiyse Football Game for PC değil, UEFA Champions League for... Hayır, for mor yok. UEFA Champions League 2001-2002 (UEFACLİBİ)'de 2001-2002 Şampiyonlar Ligi her şeyiyle bulunuyor. Oyunda; Champions League, Friendly, Tournaments ve Practice adlarında tosun gibi mod'lar bulunuyor (fakat tosun gibi mod nasıl olur demeyin). Friendly'de arkadaşça, Practice'de praktisçe ve Tournaments'de turnuvakça maçlar yapıyorsunuz. Champions League ise, oyunun en can alıcı mod'u. Bu mod'da Galatasaray'ı seçip Şampiyonlar Ligine katılabiliyorsunuz. Oyunun kontrol sistemiyse çok basit. Bir adet ses kartından CD-ROM'a giden kablo kanalıyla bile rahatça oynayabiliyorsunuz (boynun altında kalmasın). UEFACLİBİ'nin oynanışıysa fena sayılmaz. Topu alıp pas verebiliyorsunuz ve utanmadan gol de atabiliyorsunuz (vazgeçtim kalsın). Eee, sonra, karakter modellemeleri ve grafikler fena sayılmaz. Sesler ortalamanın altında. Hakemler adi, seyirciler kartonpiyer, saha yeşil ve de... Nasıl desem, fırk, oyun sıkıcı. Bir defa, goller çok saçma ve paslar çok anlamsız. Bir futbol oyununu almamanız için gereken şeylerin tamamı bu oyunda var, ama fena bir futpol oyunu da değil. Futbol oyunlarını sevenler bir baş soğanla birlikte en yakın CD'ciye başvurarak bu oyunu alabilir (boynun...).





SVEN-GORAN ERIKSSON'S
WORLD MANAGER

Yapım: Anco Software
Dağıtım: UbiSoft
Minumum Sistem: P266, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Puan: 19 LEVEL SHIT





Bir ayda ikinci futbol oyununu yazmak suretiyle taşınma esnasında kafasını koliye çarpan ve bitkisel hayata giren optik mouse'umun başına geçmiş bulunmaktayım. Bulundum geçmiş, geçmiş bulunmak, bulun... Sven-Goran Eriksson's World Manager'ı hem normal futbol oyunları gibi oynayabiliyor, hem de Championship Manager gibi sadece menajerlik yapabiliyorsunuz. Bunu, oyunun başında kendiniz seçebiliyorsunuz, fakat eğer oyunu oynamayı seçerseniz, yerlerde yuvarlanmaktan oyun ve de moyun oynayamayacaksınız. Bunun nedeniyse, Siven Gorcan Erik Son'un çok eğlenceli bir oyun olması. Mesela, oyunda hiçbir zaman topa vuramıyorsunuz. Topun içine bir çip yerleştirmişler ve bu çip topun sizden fit fit fit (yuvarlanma efekti) diye kaçmasını sağlıyor (şaka yaptım çip yok). Bunun dışında, futbolcular koşabiliyorlar, ama topa vuramadıkları için bunun oyuna pek bir katkısı olmuyor. Sonra şey, oyunun grafikleri çok elzem. Stadyumda toplam iki seyirci var. Bu seyircilerden biri çizgili kot, diğeri de şapka giymiş (biri Dalton'muş). Sonra bu adamlar alınıp stadyumun her yerine vıcık mıcık (yapıştırma efekti) diye yapıştırılmış. Tamam, bunu geçeyim, ama futbolcular da sahanın her yerine aynı şekilde yapıştırılmış. Oyunun menajerlik kısmıysa normal oyuna oranla fena sayılmaz, fakat bu hiçbir şeyi değiştirmiyor. Hem Sifen Korcan Erik Som diye isim misim olmaz. Bozuk bu oyun (bozuk efekti).

CHESSMASTER9000

Yapım: Ubisoft
Dağıtım: Ubisoft
Minumum Sistem: P 200, 16 MB RAM, 4 MB Ekran kartı.

Puan: 79





Şimdike değin yapılmış en iyi satranç oyunu olan Chessmaster'ın 9000. oyunu en sonunda çıkmış bulundu (mişli geçmiş Chessmaster zamanı). Diğer 8999 oyuna oranla Chessmaster 9000 çok daha farklı bir Chessmaster. Bu farklı yapım sayesinde artık Şah'ınız daire çizebiliyor ve bu daireyi, sınav gibi veya ne bileyim, uçan daire gibi Rotrink 0.1 kurşun kalemle doldurabiliyor. Sonra şey, oyunda, 2001 ve 2002 yıllarında yapılan maçları da içeren 800 klasik karşılaşmayı izleyebiliyorsunuz (fakat sadece hamleleri). Bunun dışında, maç yapmak sebebiyle seçebileceğiniz 150 ayrı rakip bulunuyor. Chessmaster 9000, diğer 8999 oyunda bulunmayan ve Josh.adındaki bir Josh'un hazırladığı Psychology of Competition adında yeni bir kurs içeriyor. Bu kurs sayesinde çok daha iyi satranç oynayabiliyorsunuz (vay kursusunu). Sadece bu kursla değil, oyuna yeni eklenen diğer mod'lar sayesinde de oyununuzu geliştirebiliyorsunuz. Chessmaster 9000'deki bir diğer yenilik ise Speed Chess mod'u. Speed Chess'te oyunu zamana karşı oynuyorsunuz, fekat bu mod'da zaman Diyet Brownie gibi akıp gidiyor. Hımm, bunların yanında Chessmaster tokuzbin'de (sayıyla dokuzbin'de), beş defa US şampiyonu olan Larry Evans'ın hazırladığı Quiz'ler, yağni testler bulunuyor. Oyunda ayrıca 30 yeni satranç tahtası varmaktadır. Bu satranç tahtalarının bir kısmıysa tamamen 3D olarak tasarlanmış. Diğer kısmıysa 2D suntalar halinde oyuna konulmuş (kıymıkları bile var, çok gerçekçi). Chessmaster 9000, bir Kısa Kısa oyunu olabilir, kısa kısa yazılabilir, ama bu, Chessmaster 9000'in klasik bir Kısa Kısa oyunu olduğu anlamına gelmiyor. Daha doğrusu, bu bir oyun değil. Bu bir satranç programı. Hem de en iyisi (vay Cenk vay, 79 verdi Kısa Kısa oyununa).

STARSHIPS UNLIMITED:
DIVIDED GALAXIES

Yapım: *Matrix Games*
Dağıtım: Matrix Games
Minumum Sistem: P133, 8 MB RAM, 2 MB Ekran kartı

Puan: 60

Heyoğ, Starships Unlimited: Divided Galaxies *adında ağır bir oyun bulmuş bulunduk. Sinan kafasını* Kısa Kısa kolisine soktu ve çizgi filmlerdeki gibi fiyu fiyuu diye sağa sola oyunlar fırlattı. Sonra da Starships Unlimited CD'sini alıp Batu'ya doğru frizbi gibi fırlattı. Tıpçı Batu'nun kafası koptu. Ben de kafası kopan Batu'yu elimin tersi kanalıyla 1 kenara itip oyunu yazmaya başladım (vay duyarsız). Starships Unlimited: Divided Galaxies (bundan sonra oyunun ismini Starships Unlimited: Divided Galaxies diye yazacağım, aksi halde çok uzun oluyor, her defasında Starships Unlimited: Divided Galaxies yazılır mı be), tam bir uzay-savaş stratejisi, ancak bu oyunda çok fazla grafik yok. Her şey 2D olarak tasarlanıp tasarlanmış. Buna rağmen, oyun çok kapsamlı ve karmaşık bir oynanışa sahip. Bu karmaşık oyunda, diğer gezegenlerle olan diplomatik ilişkileri tamamıyla sizin kontrol etmeniz gerekiyor. Bunun dışında; kaynak-silah bulma, yapılanma ve savaşma gibi işleri de yapmak zorundasınız (*zorunluluk kipi mipi*). *Starships Unlimited: Divided Galaxies*'i mouse'u sağa veyahut sola kaydırmak suretiyle istediğiniz gibi oynayabiliyorsunuz, fakat arabirim pırasa (zerzavat) gibi karışık olduğundan dolayı oyunu tam anlamıyla kontrol etmekte biraz zorlanıyorsunuz. Bunların dışında oyunda sorun yok sayılır. Eğer ağır bir uzay stratejisi arıyorsanız, bu oyunu da alabilirsiniz (iyi oyun yazmayayım diyorum şurada, dalga geçemiyorum, kendimi koyuveriyorum).



Dipçik soru: ValuSoft, evladım, neredesin? Yuvana geri gel. Bak yazarların okurcuların seni bekliyor. Davuk gibi telef olduk. Annen...

Online alemlerde neler oluyor?

kablodaki fısıltılar

Yazan: Burak Akmenek

İÇİNDEKİLER


Notum Wars, Anarchy Online'a çok gereken hayatı verebilecek mi?

Eve Online ertelendi

Simon & Schuster Interactive tarafından hazırlanan oyun bir kez daha ertelendi. Firma buna sebep olarak diğer ürünler gibi (bakınız WW2) piyasaya paldır küldür çıkıp kötü bir etki bırakmak istemediklerini gösterdi. Oyunun şimdiye kadar 70.000 beta test gönüllüsü mevcut. Firma yakında bu sayıya 10.000 daha ekleyecek. Eğer düşünüyorsanız oyunun sitesinden başvuru yapabilirsiniz.

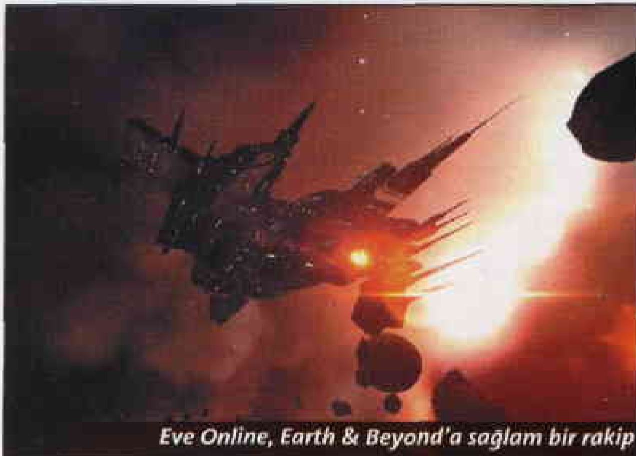
Daha da anarşik

Funcom popüler oyunu Anarchy Online için The Notum Wars isimli bir genişleme pakedi çıkartıyor. Pakette yeni kara savaş araçları, yeni topraklar ve profesyoneller tarafından seslendirilmiş, "oyun içi sesli komut sistemi" olacak. Pakedin beta testi için adaylar bu kez başvuruyla seçilmeyecek. Tam tersine firma kendi seçtiği testerlara birer davetiye yollayacak. Piyuuu! Bu iş cidiye benziyor.

Counter Strike 1.6

Counter Strike'ın tek başına oyun olarak sürülecek olan versiyonunu beklerken oyunun meraklıları için 1.6 versiyonunda anti terör takımına bir balistik mermi kalkanı ve FAMAS tüfeği geliyor. Tabiki bir takımı değiştirirken ötekine de el atmamak olmaz. Bu yüzden teröristler içinde seyyar dipçikli Galil isimli bir SMG cephaneliğe katılacak. İkisininde oyuna ne gibi temel değişiklikler getireceğini hep beraber göreceğiz. Özellikle kalkan çok enteresan olacağa benziyor. Çünkü oyundaki tüm stratejinizi değiştirebilir. Dust oynarker tünelde kullandığınızı bir düşünsenize. Rush biter mi acaba?


CS 1.6'da 3 yeni silah olacak


Eve Online, Earth & Beyond'a sağlam bir rakip

Server yağmuru

Ülkemizde online oyunlara olan ilgi arttıkça yeni serverlarda açılıyor. İşte size örnekler: sanane.com ülkemizin ilk ve tek Battlefield 1942 serverını açtı. Bizim de sıkça ziyeret ettiğimiz server özellikle gece yarılarından sonar tam kapasite çalışıyor. Server'a bağlanmak için bağlantı programını www.sanane.com'da bulabilirsiniz. Serverın adresi ise bff.sanane.com.

İkinci güzel haber ise sandwaves.org adresinden Warcraft III serverı. Server'ın desteklediği versiyon 1.03. Yalnızca server açmakla kalmayan sandwaves aynı zamanda gerçek zamanlı bir ladder sistemi de sunuyor. Sunucuya bağlanmak için adresinden gerekli bağlantı programını indirebilirsiniz.

Son haber ise agszone.net ile ilgili. America's Army 1.3 için server açtılar! Artık oyunu bağlantı sorunu olmadan rahatça oynamanız mümkün. Ayrıca Speed Challenge içinde bir server açan AGS böylelikle Türkiyede ilk defa bir yarış oyunu için online oyun olanağı sağlıyor. Şu anda Neverwinter Nights serverları da mevcut fakat yalnızca deneme aşamasında. Üstelik NWN sunucusu için bir şifreleme de söz konusu değil.



Third Reich'a karşı durmanın online keyfi

Battlefield 1942

Yazan: Burak Akmenek

Battlefield 1942 Türkiye'ye gelir gelmez belki de Warcraft III'ten daha fazla oynanır hale geldi. Hani Counter Strike ile kıyaslamıyorum çünkü her FPS'yi onunla kıyaslamaktan sıkıldım artık ama Battlefield'ın da oynanabilir olduğu ve hatta çok başarılı bir online FPS olduğu şüphesiz. Sanane serverlarında geçirdiğim uykusuz geceler sonunda oyun ben de arasıra takılacağım ve gerçekçiliğiyle beni etkileyen bir alışkanlık haline dönüştü. *Tabii arada bir sürü taktik keşfettim ki bun*ları birazdan sizlerle paylaşacağım. Öncelikle bu oyunu oynarken Counter Strike ya da Qu-



ake mantığından çıkmalısınız. Çünkü burada hoplayıp zıplayıp bir sürü bonus toplayarak kahraman olmanız biraz zor. Büyük ölçüde kağıt-makas-taş mantığıyla hazırlanmış oyunun en keyifli kısmı her türlü silahı kullanabilmeniz. *Yani uçak ya da denizaltı bile* kullanabilir hatta hepsini bir kenara bırakıp zavallı bir piyade bile olabilirsiniz. Neyse bu kısımları anlatmak oyunun incelemesini yazan Sinan'a kalmış. Gelelim benim bölümüme.

Stratejiler

Size ilk tavsiyem oyunun genel mantığını kavramanız. Örneğin hareketli düşmanlara ateş ederken kurşununuzun ya da bombanızın düşmanınıza olan uzaklığınıza göre belli bir eğim çizeceğini ve onunla bir süre sonra buluşacağını hesaplayarak biraz önüne nişan alın. Özellikle CS de sniper olmaya alışmış oyuncular bu yüzden çok ağlayıp bol bol *ıskalayabilirler. Genelde hep headshot çalı*şın. Zırhlı araçlara ateş ederken de arka ve yan taraflarının ön taraflarına göre biraz daha zayıf olduğunu ve makineli tüfekteki oyuncunun normal bir silahla vurulabileceğini bilin. Tanklar da el bombaları ile yok edilebilir. Oyunda sağlık ve cephane sandıklarının yerlerini çok iyi ezberleyin ve her fırsatta kendinizi toparlayın. En önemlisi takım halinde hareket etmek. Bu arada ölenlerin üzerlerindeki kitleri düşürdüklerini hesap *ederek bunları kaybolmadan alıp hem ken*dinize ikmal yapabilir hem de sınıf değiştirisiniz. Yalnız bu durumda eski kitiniz gider bunu da bilin.

Spitfire

Oyunda tank ve uçaklar çok etkili silahlar. Tanklar piyadeleri silip süpürürken uçaklar tankları darmadağın edebiliyor. Uçak kullanmak biraz zor ama zamanla alışabiliyorsunuz. Özellikle çok yıpranan ve kurtaramayacağınız bir uçaktaysanız onu düşman sahasına sürüp orada bir tanka çakmadan önce paraşütle uçaktan atlayıp düşman saflarının arkasına sarkabilirsiniz. Başka bir taktik ise düşman ana spawnına bir tank sokup, tankı tamir noktasının üstüne çektikten sonra devamlı olarak beliren düşman asker ve araçlarını yok etmek. Çok adice ama çok etkili bir yöntem. Bir başkası ise gemiyi burundan karaya yanaştırıp gemiden snipe'a yatmak ve bu arada toplarla cepheyi darma duman etmek. *Bir başkası, düşman üssüne sızarak on*ların araçlarını yürütmek. Örneğin bir Zero kaldırıp diğer Zerolara dalın. Adamlar genelde sizi kendinden sandığından "aman ne yapıyorsun" gibi mesajlar atıyorlar ama onlar uyanıncaya kadar siz de onları cennete yollayıveriyorsunuz. Uçak kullanırken vurulmazsanız ama cephaneniz biterse bir cephane sandığına kadar alçalıp otomatikman ikmal yapabilirsiniz. Oyunda bir çok bug mevcut. Örneğin uçağınızı gemilerin ipleri üzerine indirebiliyorsunuz :) Tabii kaldıramıyorsunuz ama buradan gemiye çatır çatır bomba bırakmak eğlenceli oluyor. Bunlar kısa zamanda bulabildiğim taktikler. Tabiiki bir strateji-FPS sınıfına sokabileceğimiz Battlefield'da *siz daha onlarca strateji üretebilirsiniz.*











Skyman'in battle.net rehberi-Bölüm 3

WarCraft 3 Reign of Chaos

Yazan: Göker Nurbeyler

"Bu sefer sıra BattleNet'te en çok atlananları göz önüne alarak hazırladığım sık sık gözden kaçan püf noktalarda."

Genel Püf Noktaları

▶ Bir çok stratejinin güzel taktiği "en iyi savunma saldırıdır" bu oyunda kilit noktası durumunda. W3'te defans kasan yenilmeye mahkumdur.

▶ Yapacağınız her birime gerçekten ihtiyacınız olsun ve kenarda bekletmeyin, kullanın.

▶ Yeni madene çıkmayı ne çok erken yapın ne de çok geçe bırakın. Belli bir pratikten sonra doğru zamanı hissedeceksiniz. Ayrıca çıkarmadığınız her altın size vuran düşman olarak geri döner. Düşmanın altınını kesmenin çiçeğin suyunu kesmekten farkı yoktur.

▶ Rakibi iyi izleyin.Yoksa düşman Wyrm'larına Tauren'larınız el sallar.

▶ Yenilgilerinizde oyun sonu tablosunu iyi inceleyin.Her seferde hatalarınızı minimuma indirin.

Hümanizmin sesi: Human

▶ Human'la rush yapmanın en pratik yolu Archmage'den geçiyor.Askerleriniz düşmanı oyalarken Blizzard işini görmüş olacaktır.

▶ Mortar Team olmadan üs basmak size askerlerinizin başında ağlaşan analar ve bacılar olarak geri döner.

▶ Oyun başında Footman-Rifleman'e dayalı bir kombinasyon oluşturmalı ve oyun ilerledikçe Knight'larla desteklemelisiniz. Paladin'in aurası da burada çok iş görecektir.

Rakip orksa Priest'ler (inner fire) size nefes aldıracaktır.

▶ Maden başına ideal işçi sayısı beştir; ne az ne de fazla.

▶ Hızlı Nightelf vurkaçlarının ilacı Rifleman'dir.

Ölü olmanın dayanılmaz hafifliği: Undead

▶ Oyunun başlarında iki Shade'i haritanın kritik noktalarına yerleştirin. Eğer düşman Hero'sunun ardına takarsanız onun her yaptığını izleme şansını kazanırsınız.

▶ Hava birimlerine karşı sevimli örümceklerinizi kullanmayı unutmayın. Kısa yol tuşları böyle durumlarda hayat kurtarır.

▶ Gargoyl'ların gücünü küçümsemeyin. Yer destekli bir gargoyl ordusu çok can yakar. Mesela 2-3 araba dolusu ceset ve onlara eşlik eden necromancer'lar...Hmmm mis gibi.

▶ Güçlü düşman Hero'larına karşı Wyrm'lar gerçek katillerdir.

▶ Birimlerinizin enerjilerini yenileme özelliklerini kullanmazsanız çabuk ölmeye mahkumdurlar. Bu nedenle kullanmadığınız zaman üssünüz etrafındaki büyülü zeminde tutarak rejenerasyonlarını sağlayabilirsiniz. Düşman üssüne yakın bir üs kurmak pahalı olacağı gibi size düşmana yakın bir sağlık çeşmesi de kazandırmış olacaktır.

Yeşili koruyalım:Orc

▶ Farseer'in kurtlarıyla haritayı hızlı bir şekilde ve kayıpsız olarak tarabilirsiniz.

▶ Wyvern Rider saldırıda çok iyi olmasına rağmen zayıf defansı dolayısıyla savaşta arka safhada tutmalısınız.

▶ En güçlü yer birimlerine sahip orkların tek açığı olan hava savunmasını Troll Headhunter ve Raider'lardan kurulu bir birlikle çözebilirsiniz.

▶ Oyunun en sevilen taktiklerinden biri de Tower Rush: Hızla rakibi bularak girişine ruhu duymadan kuleleri dikeceksiniz. Çıkma şansı kalmayınca da içeri girip kalanı temizleyeceksiniz.

▶ Hero ve 6 Grunt'la ne kadar kolay rush yapılabildiği dikkatinizi çekti mi?

Gecenin Rengi:Nightelf

▶ Dryad yerine öncelikle okçulara ağırlık vererek erken saldırılara karşı daha rahat hazırlanabilirsiniz.Dryad'ın zehri oyun ilerledikçe işinize yarayacaktır.

▶ Hippogryph Rider'lar hem yer hem hava birimleri için korkunç avcılardır.

▶ Moonwell'leri girişlere koymayı ve savaştan dönen birimleri direkt buraya yollamayı sakın atlamayın.

▶ Hero olarak öncelikle Demonhunter'ı seçmenizi öneririm. Rakipte Dread Lord yoksa Priestess yaparak Starfall'la çok can yakabilirsiniz. (Sleep büyüsü Starfall'u durdurur.)

▶ Büyük bir saldırı altında binalarınızı ayaklandırmayı unutmayın.

Abi harbiden ne Tip'siz adamsın ya

Bu sefer bir değişiklik yapalım ve oyunun içinde gizlenmiş bazı enteresan durumlarla ilgili tipler verelim.

▶ Nightelf görevlerinin 2.bölümünde haritanın sağ üst kenarını Ballista'larınızla açarsanız ilginç bir konukla karşılaşacaksınız:Ağaçların arkasında bir Hydralisk ordunuza katılmak üzere sizi bekliyor.

▶ Oyunu Hard'da bitirirseniz Zerg ve Marine ordusunun kapıştığı gizli bir videoyu izleyebilirsiniz.Bu görüntü birçok kişinin ve internet sitesinin sandığının aksine bir Starcraft 2 değil, Starcraft skinleriyle oluşturulmuş karakterlerden oluşmaktadır.

▶ Undead'in ilk görevinde bir evin arkasında kavga eden kişilerin isimleri Fight Club'ı izleyenlere hiçte yabancı gelmeyecek: Tyler ve Robert.

▶ Nightelf 5. görevinde haritanın ortasında büyücülerinizle bir yol açabilirseniz yolun sonunda bugüne dek bir strateji oyununda görebileceğiniz en büyük (!) birimle karşılaşacaksınız: Dev ötesi bir panda. Eğer onu safdışı edebilirseniz büyü korumasına sahip güzel bir kolye sizi bekliyor.

▶ Bir ağ oyunu açarak \SCENARIO altında koyunlarla oynayabileceğiniz matrak bir oyun bulabilirsiniz.

Not:Bu Tip'ler orjinal versiyonlarda çalışıyor olup, betalarda bulunmamakta ve de kopyalarının büyük çoğunluğunda masa üstüne düşürebilmektedir.

Bir rehber daha burada son buluyor. Yeni yazılarda görüşmek üzere.Unutmayın, e-mail'im sorularınızı bekliyor.







Dünya tarihi 2 Kasım 2482 A.D

Earth&Beyond

Yazan: Tulien

"Ailemin Deneb'te kayboluşunun 4. yıl dönümü ve ben gemimde sessizce bunun yasını yaşıyorum. İnsanoğlu bazen hiç dünyadan ayrılmasaydı demek geliyor içimden. Ama ilk keşfetme dürtüsünü engelleyemedi dünya ilk kurulduğundan beri. Onlar da bunun kurbanı tıpkı ailem gibi. Bir Scout ailesinin kızıydım. Deneb'in Roc sektöründe değerli madenlerin bulunduğu söylentisi ile birlikte oraya giden ve bir daha haber alınamayan binlerce aileden sadece birinin. Oysa ne kadar sevinçliydim o gün, üniversite yıllarında, ilk warp motorumu ürettiğim gün, bana o anlamsız kararlarını açıklamışlardı. Kayıp isimleri açıklandığı gün, EarthCorps'a imzamı atmakta kararlıydım. "

Jenquai

Jenquai'ler güneş sisteminin ötesini araştıran ilk insan kolonisidir.Zamanla araştırdıkları yeni yerlerdeki unsurlarla, genetik yapıları, gittikleri her ortamla uyum sağlayabilmelerine elverecek şekilde değişmiştir. Jenquai'ler her zaman bilgi üzerine yoğunlaşmışlar, evrensel bir din felsefesi üzerinde, evrenin sırlarını aramışlardır. Kolonilerini Jupiter'in Io ve Europa uyduları üzerine kurmuşlar ve bugün insanlığın ulaştığı bilimin tek kaynağı olmuşlardır. Io grubu (ki kendilerine Sha'ha'dem denir) saf araştırmacı görevlerine devam etmiş, bir çok kendilerine özgü yetenekler geliştirmişlerdir. Europa kolonistleri ise 8 sene süren ve milyonlarca Jenquai ve Progen'in ölmesiyle sonuçlanan Great Gate War'da Jenquai'lerin tek savunma mekanizması durumuna gelen Shinwa Savunucularıdır.

Jenquai'ler araştırma ve tanımlamada en iyi ırktır. Gizlenme ve mineral işleme üzerine kendilerini geliştirmişlerdir.

Artıları: Hızlı gemilere sahiptirler, görünmeleri zordur, bir çok özel seyahat yeteneklerine sahiptirler.

Zayıflıkları: En zayıf Shieldlar ve zayıf silah gücü

Progen

Progen'ler, Mars'ın sert yapılarına uyum sağlayabilmeleri için seçilmiş ilk kolonistlerin genlerinden yapılan klonlarla oluşturulan bir ırktır. Böylece Mars'tan başlayan bir fethetme olgusu içinde yetiştirilmişlerdir. Kendilerini insan ırkları arasında en iyi olduğunu iddia eden Progen'ler, savaşçılık üzerinde kendilerini yoğunlaştırmışlardır. İnsanların geleceğinin kendi savaşlarının başarısına bağlarlar.

Gen programlamaları, her ne yapıyorlarsa, yaptıklarının en iyisini yapmalarını sağlar. Progen olmak demek, yok etmekten yaratmak kadar zevk almak demektir. Bir yandan Sabine araştırmacılarıyla (Sentinel) genetik yapılarını ve silah teknolojilerini geliştirirken, Centaurion Savaşçıları (Warrior) ile fetihlerine devam etmektedir Progen Cumhuriyeti.

Progenler her çeşit savaşta üstün durumdadır.

Artıları: En kuvvetli Shield'lar ve en sağlam gemiler

Zayıflıkları: En yavaş gemiler ve silahlara diğer teknolojilerden daha çok güvenleri

Terran

Dünyada konuşlanan Terran'lar, insan ırkının son gerçek temsilcisi olduklarına inanırlar. Her ne kadar Progen ve Jenquai'leri insan olarak görmeselerde, Terran'ların asıl amacı kendi pazarlarını galaksinin her yanına ulaştırarak kazanç sağlamaktır. En büyük şirketleri olan InfinitiCorp, Jenquai'lerin üzerinde çalıştığı teknolojileri alıp, kendi teknolojilerini bunların üzerine çıkarmıştır. Terranlar, Great Gate War'da, savaşan iki tarafada silah ve ekipman sağlamış, yine kendi çıkarlarını diğer yönlere kaydırarak, kimsenin sebebini anlayamadığı şekilde, savaşan iki taraf arasındaki müzakerelerde arabulucu rolü oynamışlardır. EarthCorps savaşçıları (Enforcer) ile InfinitiCorp Tacirleri (Tradesman) şeklinde iki grupta toplanmışlardır.

Terranlar ticaret ve çok yönlü teknolojilerde gelişmişlerdir.

Artıları: En hızlı gemilere sahip olup, üretim ve ticarette iyidirler. Diğer ırkların teknolojilerini kendi gemilerinde kullanabilirler.

Zayıflıkları: Savaşta iddialı olmadıklarından orta seviye silahlara ve zayıf reaktörlere sahiptirler.





Ayın Siteleri

http://www.puzmo.com

Puzzle severmisiniz? Üstelikte Türkçe. Eğer cevabınız evetse o zaman hemen bu siteye gidiyorsunuz ve Selen Duman isimli okuyucumuza da teşekkür ediyorsunuz. Teşekkürler Selen!



www.interesting.com

Size burada enteresan siteler verelim derken birden aklımıza geldi. Neden böyle bir adres olmasın dedik. Site binbir enteresanlıkla dolu. Aklınıza hiç gelmeyen bir sürü şey burada.



www.mafia.com

Hani geçen ay kapak yaptıktan sonra bir bakalım dedik. Mafia.com ciddi ciddi mafya üzerine forumlara sahip bir site. Hatta o kadar ciddi ki siteye üye bile olmanız gerekiyor. Aman dikkat :)



www.keithparkinson.com

Eğer Everquest'in kapağını çizen adamın tüm eserlerini merak ediyor ve hatta onları biriktirmek istiyorsanız işte bu site o adama ait. Özellikle resim koleksiyonu yapan okuyucularımıza.



CONSOLE MASTER

Yazan: MegaEmin

Yeniden merhaba

"Niye bana mütemadiyen "Abi, kaset ne zaman" diye soruyorlar, anlamıyorum"

Noel zamanının özellikle Hıristiyan toplumlarda ne kadar önemli olduğunu az çok bilirsiniz. Çocuklar hediye siparişlerini hep bu zamana endeksli verdikleri için, oyuncak ve video oyunları satışları tavan yapıyor. Hal böyle olunca, PC ve konsol oyun üreticileri de en güzel oyunlarını Noel zamanına denk getiriyorlar. Görünen o ki, bu sene oyun tarihinin en büyük "Christmas" ı yaşanacak. Oyun satışlarında daha şimdiden geçen senenin aynı zamanlarına oranla %12,5 luk artış kaydedildi. Çoğumuzun Noel ile alakası olmasa da, video oyunlarıyla var. E o zaman ne yapıyoruz? Önümüzdeki ay PlayStation 2 için hazırlayacağımız özel dergiyi kaçırmıyoruz. Yaklaşık seksen sayfa civarında olacak ve Level' dan bağımsız satılacak bu tek sayılık dergi, bizim için bir potansiyel ölçümü anlamına geleceğinden, konsol severlerin ilgilerini esirgemeyeceklerini umuyorum.

Bu ay özellikle Console Master: Extra köşesini atlamayın, çünkü hepinizi çok yakından ilgilendireceğini düşündüğüm bir konu içeriyor. Bu arada geçen ay aldığım tek farklı yenilgiyi sayfasında 10-0 şeklinde yansıtan Fırt' ın bu ay oynadığımız maçlarda tek bir galibiyet bile alamamış olduğunu siz değerli kamuoyuna duyurmaktan kıvanç duyarım(tek maç kazanabilmek adamın içine nasıl oturduysa artık:). Geçen ayki Sonic The Hedgehog ve Michael Jackson ile ilgili yazılara, hayranlarından beklemediğim kadar güzel tepkiler geldi, ilgilerine çok teşekkür ederim. Sonuçta Türkiye' deki gerçek Michael hayranları için bir çağrı yapmaya karar verdim. Benim de üyesi olduğum Michael Jackson Türk Fan grubuna katılmak isteyenler http://groups.yahoo.com/group/kjturkfan adresine göz atabilir, sorular ve üyeliklerinin yapılması için mjturkfan@yahoo.com adresine yazabilirler. Son olarak grubun sadece fanatik hayranları kabul ettiğini hatırlatmak istiyorum. Bye&Smile...

Ayın Güzeli: Street Fighter'dan Cammy

PLAYNEWS

Hem Hızlı, hem Öfkeli

Kara Şimşek' in ardından, bu kez de elli bin kez seyrettiğim The Fast And The Furious' ın oyunu yapılıyor. İkincisi şu aralar çekilen filmin lisansını elinde bulunduran Universal Studios, oyun haklarını da satın alarak, 2003 yılında piyasaya sürmeyi planladığı oyunun ilk adımlarını attı. PS2, X-Box, GameCube ve GBA platformları için hazırlanan oyunda üzerinde en çok durulacak noktanın "yüksek hızın verdiği heyecan duygusunun yansıtılması" olduğu söyleniyor. Aktörler birebir olur mu bilinmez, ancak filmdeki arabaların aynen kullanımı için lisans çalışmalarına da başlanmış. Sokak yarışı hayatını tam olarak yansıtacak olan oyunda ithal modifiyeli arabaların yanı sıra "muscle car" lar da bulunacak.



Yeni "Rocky" web sitesi

İngiltere' nin önde gelen oyun yapımcılarından Rage Software, yeni oyunları Rocky için web sitesi açtı. Bu kış PlayStation 2, X-Box ve GameCube platformlarında çıkacak oyunun web adresi www.rockythegame.com. Sylvester Stallone' un başrolünü oynadığı beş filmlik serinin oyununda Apollo Creed, Clubber Lang (Mr T.), Ivan Drago ve Tommy Gunn da yer alıyor. Dünya şampiyonu olmak için uğraşacağımız oyunda, gizli karakterler hariç 30 karakter ve her karakterin en az 250 hareketi olacak. Benden duymuş olmayın, Rocky' nin hocası Mickey de gizli karakterlerden birisi. Oyunun motion capture işlemini Dünya Şampiyonu Johnny Nelson ile yapmışlar. Web sitesinde tüm filmin hikayesi, dövüşçü biyografileri gibi bilgiler, artwork, ekran koruma, duvar kağıtları ve ses dosyaları var.



Şrek' in partisine davetlisiniz

TDK Mediactive Europe, büyük ilgi toplayan animasyon film Shrek' in oyununun dağıtılacağını açıkladı. Şimdilik X-Box sahiplerinin evine girecek olan Shrek: Super Party, Toy Story' den sonra konsollara uyarlanan ikinci oyun. Oyunda ana karakterleri seçip interaktif bir partiye katılıyorsunuz. Bağımlılık yapacağı iddia edilen oyun Mass Media tarafından tasarlandı. Noel' e yetiştirilecek olan



Shrek: Super Party' de birçok mini oyun da mevcut.

Moto GP Online

THQ, Moto GP Online demosunu X-Box Live başlangıç kiti ile beraber dağıtacağını açıkladı. 15 Kasım 2002' de çıkacak olan demo sayesinde X-Box ile online oyun oynamaya başlayanlar, dünyanın en hızlı motor yarışını diğer 15 gerçek oyuncu ile deneyebilecekler. Önceden Moto GP' ye sahip olanlar ise bu kit sayesinde tüm pistleri online' a

PLAY MAIL

Bu ayın ince elenip sık dokunarak seçilen mektupları görsel algılarınıza sunulmuştur.

BOMB DA BASE

Merhaba Emin Abi, ben Grand Theft Auto 3' deki Salvatore / Bomb da Base görevini çok uğraşmama rağmen geçemedim. Bunun kolay bir yolu veya hilesi varsa söyler misin?

Tolga Erbak

ME – Gemideki merdivene en yakın olan beş adamı hızlıca öldürdükten sonra hemen adamının peşinden git ve öldürülmesini önle. İstersen silah hilesini kullanıp cephaneni de arttırabilirsin.

TABLO BULMACASI

Sevgili Mega, üç ay önce büyük bir zevk ve istekle PS2 ve yanında Resident Evil Code Veronica X aldım, fakat oyundaki yedi tablolu odanın sırrını çözemedim, yardımcı olursan çok sevinirim.

Zkan Fideci

ME – Gerçekten de dediğin yerde takılan çok kişi var. Olay tabloların doğru sırasını bulmakta; kadın, iki bebek tutan adam, yalnız adam, (onda tabak, kitap okuyan çocuk ve duvardaki mumluk. Şimdi merdivenden çıkıp büyük tabloyu bul. Buradaki harfi oku, dosyala ve tabloyu incele. Düğmeye bastığında duvar dönecek ve bir vazo ortaya çıkacak. İçini görene kadar tabloyu incele. E oyunun gerisi de sana kalsın di mi ama.

NİHAYET İNTERNET

Selam MegaEmin, öncelikle mektubumu yayınladığın için teşekkür ederim. PlayStation 2' mde cd-rom hızını arttırabiliyor ve "smooth" özelliğini açabiliyorum. Bu özelliği sadece bazı oyunlar destekliyormuş, incelemelerinde bu özelliği de yazar mısın? Bunun sürekli açık olması makineme zarar verir mi? Makinemdeki "Digital Out" ne işe yarar? PS2 için İnternet bağlantısı olacak mı, olacaksa ne zaman biliyor musun? Başarılarınızın devamını dilerim.

Cengiz Yiggiz

ME – O dediğin özellik PSX oyunlarının kalitesini biraz daha arttırmaya yarıyor, yani PS2 oyunları için değil. Sürekli açık olması makinene zarar vermez. Digital Out kısmı 5.1 hoparlör sistemleri içindir. PlayStation 2 için İnternet tahmininden daha yakın bir zamanda mümkün olacak. USB Ethernet ve standart bir kablo modem sayesinde hali hazırda İnternet' e bağlanabilen PS2' lar için detaylı bilgi verdik bu ay Console Master Xtra'da.

EMULASYON

Merhaba Mega, ben derginizi uzun zamandan beridir okuyorum. Bu aralar emülasyona merak sardım, ama hiçbir yerde N64 için rom bulamıyorum; yardım eder misin?

ME – Sana ve bu işle yeni ilgilenmeye başlayan herkese iyi bir Türk emülasyon sitesi olan turemu.kolayweb.com' u önerebilirim.

PLAYNEWS



açabilecekler.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Mortal Kombat: Deadly Alliance, yeni dövüş sistemi, ölümcül bitirme vuruşları ve olağanüstü mistikliği ile dövüş oyunlarının tarzını tamamen değiştireceğini iddia ediyor. Kasım' ın sonunda PS2, X-Box, GC ve GBA platformlarına çıkacak olan oyunda yine iyi ve kötünün savaşı konu alınıyor. İlk üç oyunu ortalığı sallayan MK serisi, son üç oyunu ile de ne derece kötüye gittiğini göstermişti. Bu denemede tekrar eski günlerine dönmeyi planlayan seride ilk defa iki büyük büyücü olan Shang Tsung ve Quan Chi karşı karşıya geliyor. MK: DA, olan biteni bilmemiz açısından bir Making of DVD' si ile beraber satılacak. İyisi mi siz garda basılı tutarken iki sağ, beş yukarı, yüksek yumruk gibi kombinasyonlara alışmaya başlayın.

Lamborghini oyunları

Need For Speed, Porsche'a özel oyun yapınca Lombar'ın da canı çekti herhalde. Uzun lafın kısası sadece Lamborghini modellerini barındıran bir oyunu PlayStation 2'de oynamaya hazır olun.





Tony Hawk Quattro

En çok satanlar listesini en çok sallayan oyun serisi olan *Tony Hawk' s Pro Skater'* ın dördüncü oyunu da, Aralık ayı içerisinde bütün platformlar için piyasaya çıkacak.

Lara Bacı ikiledi...

Eidos Interactive, Tomb Raider 3: Adventures Of Lara Croft ve Tomb Raider 4: The Last Revelation' dan oluşan iki oyunluk paketi piyasaya süreceklerini açıkladı. Lara' nın maceralarına bugüne kadar yabancı kalanlar için geri sayım 25 Kasım' da bitiyor. Bu arada, Tomb Raider: Angel of Darkness da 2003 Şubat'ına kadar ertelendi.





GTA: Vice City raflarda

Rockstar Games, Grand Theft Auto: Vice City' nin PlayStation 2 versiyonunun yapımının tamamlandığını ve bu ay içinde satışa çıkarılacağını duyurdu.

Yine sokak yarışları

3DO Company, Street Racing Syndicate isimli bir oyunun PS2, X-Box ve GC için şu anda yapımda olduğunu duyurdu. Sokak yarışı kültürünü yansıtacak oyunda kapsamlı bir araç modifikasyon sistemi, bahis yarışları ve haliyle de birçok polis olacak. Oyun F1 World Grand Prix 2000, 007 Racing ve Le Mans 24 Hours gibi isimlerden de tanıdığımız yarış oyunları ustası Eutechnyx Ltd. tarafından yapılıyor.



PLAYSTATION 2 ONLINE

Sony'nin network adaptörüne gerek kalmadan online olabilirsiniz

Yazan: Cem Özkaynak

"Sony Playstation 2 network adaptörünü çıkartadursun, siz hemen şimdi PS2'niz ile internet üzerinden oyun oynayabilirsiniz."



Başlığa bakmayın siz , yurtdışındaki oyuncular biz buralarda uyurken Playstation 2'leri ile yaklaşık bir yıldır gayet güzel oyun oynuyorlar. "Nasıl", "Ne ile", "Sony'nin Playstation Network Adapter'ı daha çıkmadı ?!" dediğinizi duyar gibiyim. Ben de öyle zannediyordum, ta ki USB ethernet kartımı Playstation 2'me bağlayıp, Tony Hawk Pro Skater 3'ü Amerikalı gençlerle oynayana kadar..

Sony Playstation 2 network adaptörünü çıkarta dursun! Hatta tam da sizin bu makaleyi okuduğunuz günlerde network adaptörünün ilk parti üretimi Amerika'da ancak satışa sunuldu (ve kısa süre içerisinde neredeyse tükendi) ; Avrupa semalarında ise henüz görünmeye bile başlamadı. Oysa ki hemen şimdi Playstation 2'niz ile Internet üzerinden oyun oynayabilirsiniz! Yalnız tek bir kötü haberimiz var; en yaygın olarak online oynanan Playstation 2 oyunu " Tony Hawk Pro Skater 3 "ü bulmanızın biraz güç. Oyun neredeyse bir yıllık olduğundan biraz eski sayılır ; bu sebeple de ülkemizde bulunmuyor. Bir Mavishop (www.mavishop.com) yetkilisinden aldığımız bilgiye göre Türkiye'de temsilcisi olmadığı için ülkemize resmen getirilmemiş. Türkiye'ye özel bu durum nedeniyle çok az sayıda mevcut olan Tony Hawk Pro Skater 3'ü de oyunun hayranları dışında edinebilen pek olmadı.

Tüm araştırmalarıma rağmen ben de oyunu ülkemizde bulamayınca hemen kendimi online müzayede sitesi olan Ebay'in İngiltere web sitesinde buldum ve oyunu yaklaşık 15 pound'a da satın aldım. Bunun dışında Sony tarafından desteklenen USB network kartlarından birini



hepsiburada.com sitesinden sipariş ettim. Onun da fiyatı oldukça makul, yaklaşık 30 dolara mal oldu. Ben Edimax*'ı kullandım ama siz aşağıdaki USB network kartlarından birini deneyerek bu oyunu ve benzer bir çok oyunu online oynayabilirsiniz. Alacağınız kartın modelinin birebir aynı olmasına dikkat edin.

3Com USB Network Ethernet Adapter 3C460B
BAFO USB To Ethernet Adapter BF-310
Belkin USB 10/100 Ethernet Adapter F5D5050
Belkin USB 10/100 Ethernet Adapter F5U122-PC
USB to Fast Ethernet Converter SOHO-USBNET/100
EdiMax USB Father Ethernet Adapter 10/100 EU-4201 *
USB to Fast Ethernet Converter SOHO-USBNET/100

Bağlantı Ayarları

İhtiyacımız olanları bir daha hatırlamak gerekirse, oyun konsolunuz, listedeki USB ethernet kartlarından biri, THPS3 oyunu ve kablo, DSL türü Internet bağlantısı. Ethernet kartınızı konsolunuza bağladıktan sonra açın ve oyunu yükleyin.

Main Menu > Options > Network Setup > Hardware Setup'a girin ve [USB Ethernet Adapter]'ı seçin. Daha sonra

Connection Settings > Type > Connection Type'ı Auto Detect (DHCP) veya statik IP olarak ayarlayın. Denememizde bağlantıyı Windows XP Network paylaşımı ve Auto Detect'i seçerek sağladık. Siz de deneme yanılma yöntemiyle sizin için doğru olan bağlantı türünü bulabilirsiniz. Bu işlemleri gerçekleştirdikten sonra Save Settings'i seçerek ayarlarınızı kaydedebilirsiniz. Eğer Memory Stick'iniz yok ise bu tanımları konsolunuzu her resetlediğinizde tanımlamalısınız.

Tony Hawk Pro Skater 3 oynuyoruz

Gereken ayarları yaptıktan sonra Network Play > Internet'i seçerek farklı oyuncuları bulabileceğiniz "Lobby"ye bağlanıyorsunuz. Burada oyuncuların açtığı oyunlar oynanan harita, ping, oyuncu sayısı ve benzer kriterlere göre açık oyunlar listelenebiliyor. İstediğiniz bir oyuna join server'ı seçerek girebiliyorsunuz. Oyunlar 4 yada 3 kişilik olarak açılabiliyor. Modem kullanıcıları en fazla 3 oyunculu oyun açabiliyor. Size en uygun gelen oyunu seçtikten sonra bağlantı sağlanıyor. Eğer başlamış bir oyuna girerseniz mevcut oyun bitene kadar izleyici olarak seyredebiliyorsunuz. İzleyici modundayken X butonu ile oyuncular arasında geçiş yapabilirsiniz. Size tavsiyem en düşük ping'li oyunlara girmeniz, ben kablonet ve kurumsal Internet bağlantısı ile oynadığımda her ikisinde de herhangi bir problem yaşamadım ama herhalde 500 ping'in üstündeki oyunlarda yavaşlık sorunu yaşayabilirsiniz.

PC'lerle kıyaslandığında Playstation 2 ile Internet üzerinden oyun oynamak adeta çocuk oyuncağı, 5 yaşındaki ufak kardeşiniz bile rahatlıkla bağlanıp oynayabilir. Ben ilk denememi evimdeki kablo modem bağlantısını Windows XP'nin Internet paylaşımı özelliği ile paylaştırıp, Playstation 2 'de network ayarlarını otomatik (DHCP) olarak kullanarak yaptım. Playstation 2 sorunsuz olarak kendine bir IP aldı ve hemen Lobby'e bağlandı. Daha sonra bir oyun seçtim ve bağlandım. Oyunlarda ise hiç perfor-

Ufuktaki Oyunlar

Online yetenekleri olan ve olacağı duyurulan oyunlar;

ATV Offroad Fury 2
Socom:US Navy SEALs
Frequency Online
Twisted Metal Black:Online
Madden NFL 2003
NFL GameDay 2003
NBA Live 2003
Auto Modellista
Tribes Aerial Assault
My Street
Tony Hawk's Pro Skater 4

Massive Multiplayer olup da Playstation 2 desteği olma ihtimali yüksek olan oyunlar;

Everquest 2
Resident Evil Online
Star Wars Galaxies

mans problemi yaşamadım, sanki tek başınıza oynuyormuşçasına gayet rahatça oyun oynayabiliyorsunuz.

Oyun sırasında diğer oyuncularla yazışmanız da mümkün, tabi eğer klavyeniz yoksa pek kolay değil. select butonuna bastığınızda çıkan ekrandan chat'i seçtikten sonra ekrandaki klavye ile yazı yazıp gönderebiliyorsunuz. Klavyeniz varsa bir kez boşluk (space) tuşuna basarak yazmaya başlayabiliyorsunuz. Oyuncularda genellikle klavye olmadığı için zorunlu hallerde pek tercih edilen bir yöntem değil, o nedenle derdinizi yazışarak çözmeye çalışmayın. Çok oyunculu PC oyunları konusunda popüler olan Sanane.com forumlarında artık bir Playstation 2 alanı var, orada sorunlarınıza çözüm bulabilirsiniz.

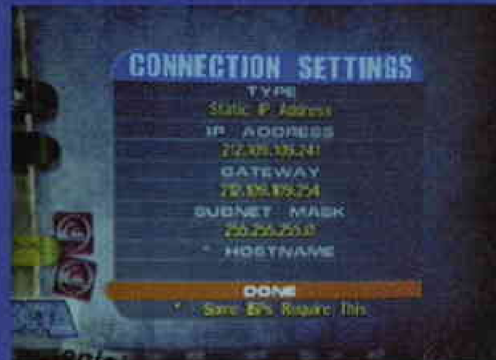
Online Oyunlarının Geleceği

Playstation 2 ile uzun bir süredir çok oyunculu oyunları multitap kullanarak oynayabiliyorduk, ama artık ev halkının veya arkadaşlarımızın keyiflerini beklememiz gerekmiyor, gelecek online oyunlarda!



İhtiyacımız olan ekipman konsolumuzun arka tarafındaki genişleme yuvasına takılan Sony Network Adapter adlı cihaz ve Internet bağlantısı. Network Adapter'in Amerika'da piyasaya sürülen versiyonunda dsl, kablo Internet gibi bağlantılar için network ve 56k dialup bağlanmak için telefon girişi olmak üzere iki soket bulunuyor. Amerika'da 39,99$ fiyata satılan SCEA'nın piyasaya sürdüğü model ile birlikte aşağıdakilere sahip oluyorsunuz.

- Network Adaptörü
- Kullanım Kılavuzu
- Başlangıç diski
- Frequency Online ve Madden NFL 2003 oyunlarının oynanabilir demoları
- Twisted Metal Black:Online'ı temin edebilmeniz için doldurup gönderebileceğiniz form



Bu kit ile Internet'e bağlanıp online oyun oynayabiliyorsunuz ama yanında Internet tarayıcı ve benzeri servislere erişme şansınız yok. Avrupa tarafında ise SCEE henüz piyasaya sürmediği temelde aynı işlevlere sahip olacak kit'te Internet tarayıcısı, müzik, video ve oynanabilir demoları Internet'ten çekebilme imkanı, mesajlaşma ve sohbet servisleri vaat ediyor. Bunların ne kadarı gerçekleşecek bunu zaman gösterecek. Bu arada yüksek hızlı kablo yada dsl gibi bağlantıları olmayanlarınız için şok haber; ürünün Avrupa versiyonunda 56k'lık modem özelliği bulunmayacak. ..



"Bu kit ile Internet'e bağlanıp online oyun oynayabiliyorsunuz ama yanında Internet tarayıcı ve benzeri servislere erişme şansınız yok. "



THIS IS FOOTBALL 2003

Bu bir futbol mu?

İnceleyen: Fırat Akyıldız

"Fena bir oyun değil. Oynanış eğlenceli sayılabilir, ama bu oyun kesinlikle bir Pro Evolution Soccer değil! Zaten hiçbir oyun Pro Evolution Soccer olamaz! Quake de olamaz (iyiyim tamam)."



Oyuncuların suratları gerçekleriyle neredeyse aynı! Şuna bak okurcusu aynı Rivaldo!

Sakin sakin oynayın. Nasıl olsa top ayağınıza yapışıyor.

Pro Evolution Soccer gerçekten de var mıydı? Yuvarlak, mavi bir CD, putasyon* geçirmemize sebep olabilir miydi? Bir şeyin başında; Brownie yemeden, Ice-Tea içmeden, yerlerde yuvarlanmadan veya olmadı, Batu berber iken, haftalar boyunca kalınabilir miydi? Bir defada en fazla kaç maç yapılabilirdi? Pro Evolution Soccer olmayan bir futbol oyunu bizi paklayabilir miydi? Biz pak değil miydik?

Mır mır mır...

Hemen belirteyim, This is Football 2003, Pro Evolution Soccer'ın olduğu bir ofiste, en fazla üç saat dayandı. Bir saatin ardından, Ulu Bilge Kutadgu vari Pro Evolution Soccer CD'mizi PlayStation 2'mize yeniden koyduk, ancak bu, This is Football'un yeni versiyonunun iki yen (Japonya para birimi) bile etmediği anlamına gelmiyor. Pro Evolution Soccer olmasaymış, This is Football 2003 daha iyi bir puan alabilirmiş.

This is Football 2003'te; 15 lig, 700'den fazla takım (milli takımlar da var) ve 13000'den fazla oyuncu bulunuyor. Oyundaki mod'lar ise; Career, Challenge, Season, Competition ve League. Competition'da; Avrupa, Güney Amerika, Amerika veya Dünya kupalarını oynayabiliyorsunuz. Oyunda beş farklı zorluk derecesi var: Amateur, Pro, World Class ve Master Class. Master Class derecesi gerçekten de çok zor. Bu zorluk derecesinde oyunu kazanmak için birkaç saatinizi harcamanız gerekiyor. This is Football 2003'teki oyuncuların ve takımların tamamının lisansı alınmış. Yani karşınızda David Beckham yerine Meg Ryan bulmayacaksınız (Meg? Ryan?).

İlk olarak oyunun oynanışından bahsedeyim. This is Footbal 2003, bir futbol simulasyonu değil. Yani oyun pek gerçekçi değil. Bir defa top ayağınıza yapışıyor ve bu sayede topu çok rahat kontrol edebiliyorsunuz. Bu bir eksi. Oyunun ikinci eksisiyse topun çok saçma hareket etmesi. Şut çekerken veya pas verirken bunu siz de farkedeceksiniz. Top yalpa yaparak gidiyor ve gereğinden fazla hızlı hareket ediyor. Şutlar hiç gerçekçi değil. Mesela aynı şut içinde top bir sağa bir de sola falsolu gidebiliyor. Bunların dışında, oyuncuların ve hakemin hareketleri de çok komik (Pro Evolution Soccer'da da iyi değil).

This is Football 2003'te, bunların dışında çok fazla eksik yok. Tabii ki topun ayağa yapışması ve çok anlamsız hareket etmesi, bir futbol oyunu için affedilmez hatalar, ancak This is Football 2003 tamamıyla arcade havasında bir oyun. Mesela Pro Evolution Soccer'da atamadığınız çalımları, yapamadığınız fantastik vuruşları bu oyunda çok rahat bir şekilde gerçekleştirebiliyosunuz. Neredeyse her ortada kafa veya vole vurabiliyorsunuz. Bunun yanında oyunda ilginç birkaç şey de var. Kendinizi, ceza sahasında veya başka bir alanda, L2 tuşuna basarak yere atabiliyorsunuz. Eğer hakem kendinizi yere attığınızı anlarsa, size sarı kart veriyor, ama bazen de bunu yiyor ve o zaman bir penaltı kazanıyorsunuz.

Oyunda rakip defansı çok kolay bir şekilde geçebiliyor ve çok çabuk kaleciyle karşı karşıya kalabiliyorsunuz. Hem de kaleci hiçbir zaman kalesinden açılmıyor veya hemen yanında topla oynadığınızda bile ayağınıza atlamıyor. Ayrıca çektiğiniz şutlarda top devamlı direğe çarpıyor. Bunlar, oyunun diğer eksileri arasında sayılabilir.

This is Football 2003'teki kontrol sistemiyse oldukça basit. L1 tuşuyla topu ayağınızdan açıp depar atabiliyorsunuz. Daire tuşu şut çekmeye ve X tuşu da pas vermeye yarıyor. Kare tuşuyla da orta yapabiliyorsunuz.

Mır...

Sonuçta, This is Footbal 2003 arcade ağırlıklı eğlenceli bir oyun. Birkaç can sıkıcı eksiği dışında, Pro Evolution Soccer'a bir alternatif olabilir, ama elinizde Pro Evolution Soccer varsa, bu oyunu almak için hiçbir nedeniniz yok demektir.

*putasyon: Pro Evolution Soccer mutasyonu.

− Topun ayağa yapışması. Topun saçma hareket etmesi. Rakip defansı çok kolay geçebilmeniz. Pro Evolution Soccer gibi olamama. Pro Evolution Soccer gibi olama...

+ İyi grafikler, transfer seçeneği, lisanslı oyuncu ve takım isimleri.

Bilgi İçin: www.thisisfootball2003.com
Yapım: Sony
Dağıtım: Sony
Tür: Spor
Desteklenen: Dual Shock, 2 oyuncu
Alternatif: Pro Evolution Soccer Winning Eleven serisi

Puan: 70

FERRARI F355 CHALLENGE

Ferrari isteyen var mı?

Yazan: Fırat Akyıldız

Oyunda bir de tampon kamerası bulunuyor, ama kokpit kamerasına yer verilmemiş. Bir eksi daha...



Virajlara girerken rakibinizi sıkıştırıp yolun dışına çıkmasını sağlayın.



"Ferrari fanatikleri için yapılmış tuzak, piyasa bir oyun. Seslerinden grafiklerine, kontrollerinden yapay zekasına kadar her şeyin çok zorlama olduğu belli. PlayStation 2'de Gran Turismo gibi bir oyun varken bu oyunu almak çok anlamsız. "

Ferrari...C noktasından Ğ iki noktasına saniyede 334352.0125 kilometre hızla gidebilen, kırmızı renkli, tanımlanamayan uçan cisim... Ferrari F355 Challenge... Fırat'ın PC noktasından PS2 noktasına saniyede 328823432.09 hızla gitmesini sağlayan, yuvarlak oyun (burada belirtilen sayılar temsilidir, Level dışında hiçbir basılı mecrada kullanılamaz, copyright'tır mopyright'tır).

Vırom...

Ferrari F355 Challenge, sadece Ferrari'nin F355 modelini kullanabildiğiniz bir araba yarışı. Bunun dışında, oyunun diğer araba yarışlarından hiçbir farkı yok. Ferrari F355 Challenge'da; Arcade, Championship, Great Driver Challenge ve Versus Play adlarında 4 ayrı mod bulunuyor. Arcade'de, o anda açık olan yollarda, zamanı ve araba ayarlarını belirleyerek hızlıca yarışa giriyorsunuz. Championship'de toplam 6 yolda yarışıyorsunuz ve oyunları kazandığınız zaman yeni yollar açılıyor (yufka gibi). Daha sonra bu yollarda Arcade mod'unda da yarışabiliyorsunuz. Great Driver Challenge ise, oyunun en farklı mod'u sayılır. Bu mod'da arabayı iyi kullanarak puan toplamaya çalışıyorsunuz. Yaptığınız her hatalı harekette puanınız eksiliyor. Mesela yoldan dışarı çıkmak -6, bir yere sert bir şekilde bindirmek -30 puan veriyor. Puanlar eksi ama olsun, veriliyor. Bunun dışında, Versus Play mod'unda oyunu iki kişiyle oynayabiliyorsunuz. Sonra...

Great Driver Challenge mod'u eğlenceli sayılır.



F355

Ferrari F355 Challenge'de arabanızın daha iyi gitmesi için birkaç ayar yapabiliyorsunuz. Bu ayarlar oyunun biraz daha simulasyona benzemesini sağlıyor, ancak Ferrari F355 Challenge'ın tam anlamıyla bir simulasyon olmadığı kesin. Bunun sebeplerinden biri, arabaların hareketlerinin hiç gerçekçi olmaması. Oyundaki arabalar gerçekten de çok anlamsız hareket ediyor. Arabanın yolda gittiğini belli eden herhangi bir yaylanma veya yalpalama yok. Bunun yanında, oyunda Ferrari F355 gibi bir arabayı kullanmanıza rağmen hızı hiç hissetmiyorsunuz. Eğer bir oyunda Ferrari kullanıyorsanız, hızı hissetmelisiniz.

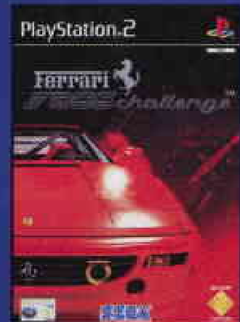
Oyunun sorunları bunlarla sınırlı değil. Bir diğer sorun, grafiklerin çok basit ve kalitesiz olması. Arabalardan çevreye kadar her şey çok baştan savma tasarlanmış. Ayrıca kaplamalar o kadar başarısız ki, zaman zaman yolun sonunda bir viraj olduğunu bile farkedemiyorsunuz. Sesler de aynı oranda can sıkıcı. Bir Ferrari'nin sesi bu kadar burun tırmalayıcı olamaz (duyma organımız neydi bizim ya, kafa tad alma, burun şu bu...) Bunun yanında oyun boyunca, araba seslerinin dışında da çok az ses duyuyorsunuz. En azından atmosferi tamamlayacak birkaç ortam efekti daha kullanılabilirdi.

Grafikler çok kalitesiz, sesler rahatsız ediyor, kontroller gerçekçi değil ve arabayı yolda tutmak çok zor, hız hissi hiç yok, oyun da olmasaymış ne iyi olurmuş.

Oyunda, Ferrari kullanmayı bilmeyen Can Kori'ler için viraja girerken hızınızı kesen yardımcılar da bulunuyor. Oyuna yeni başlarken bu yardımcıları kullanırsanız daha iyi olur, ama kullandığınız zaman bile arabayı kontrol etmek çok zor. Belki grafikler ve sesleri es geçebilirsiniz, ancak bir yarış oyununda, ne yaparsanız yapın arabayı yolda tutamamanız affedilmez.

Yine vırom...

Ferrari F355 Challenge, her şeyiyle çok sıkıcı bir oyun. Gran Turismo gibi bir oyun varken, bu oyunu almak gerçekten çok gereksiz. Oyunun elle tutulur hiçbir yanı yok. Sesler, grafikler, kontroller ve anlamsız fizik modellemesi, bu oyunu almamanız için yeterli nedenler. Ha, Ferrari alabilirsiniz. Hımm, sanırım bu daha iyi...



Bilgi İçin:	www.sega.com
Yapım:	Sega
Dağıtım:	Sony
Tür:	Yarış
Desteklenen:	Dual Shock, 2 oyuncu
Alternatif:	Gran Turismo Concept GTA3'teki herhangi bir arabayı çalıp çevrede bir tur atma.

Puan: 50

THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX

İnceleyen: Burak Akmenek

İsim afilli ama oyun af kapsamına giremez.

"Paranızı boşa atacaksanız bir hayır kurumuna bağışlayın daha iyi derim."





Başkanım başkanım yandık biz. Şimdiye kadar hiç olmayan bir şey geldi başımıza. Bir grup adam toplanıp insanları kaçırmaya, öldürmeye falan başlamışlar. Bunlar hiç bir devlete de bağlı değilmiş (pöh ne palavra!). Öyle kafalarına göre kar maskesiyle gezip millete zarar vermeye karar vermişler. Sözlükten açtık baktık bunlara terörist deniyormuş. Aman aman ne yapmalı?

- Hımm bunları vuralım gitsin en iyisi. Adam vurmanın en iyi yolu da helikopter yapmaktır. Hem helikopterli bir kahramanımız olur. Onu sağa sola salarız böylelikle de ileride oyunu bile yapılır.

İşte Thunderhawk bu kadar orijinal bir senaryoya dayanıyor. Biz dünyanın çeşitli bölgelerinde operasyonlara gidip tanımadığımız bir sürü kötü insanı öteki taraf için bekleme kuyruğuna sokan en bi kahraman pilot rolündeyiz. Şimdiye kadar oynadığım oyunlar arasında Thunderhawk için Silkworm'un helikopterli 3D hali diyesim var. Çünkü oyun gerçekçi bir simülasyon olma endişesini hiç taşımıyor. Daha çok arcade gibi. Fakat oyunu yaparken zırhınızı da buna göre ayarlamayı unutmuş olacaklar ki iki darbede siz de kuyruğa giriveriyorsunuz.

Suda seken helikopter

Oyunu elinize alınca kontrollerine alışmakta zorluk çekebilirsiniz. Biraz kurcaladıktan sonra alışıyorsunuz fakat hem helikopteri idare edip hemde silahları kullanmak için biraz alıştırma yapmanız gerek. Bunun için direkt campaign'e dalmadan önce alıştırma bölümünü iyice oynamanızı tavsiye ederim. Bu arada analog joystickte kontrolleri değiştiremiyorsunuz. Oyunun grafikleri vasat. Hani PSOne için de yapılabilirmiş. PS2'nin hiç bir avantajını kullanmamış diyebilirim. Ayrıca bölümler hazırlanırken senaryoda bazı salakça şeyler var. Örneğin ilk bölümde helikopterinizin zoom özelliğini kullanarak düşman askerlerini avlıyorsunuz. Hani zaten Playstation'da bu tip bir aleti kullanmak zordur. Bir de helikopter ile sniperlık yapmak hiç aklıma gelmemişti. Üstüne üstlük adamları vurmak için alçaldığımda suya çarptım ve sudan geri sektim! Hani daha ne diyeyim bilemiyorum.

Çok eksiği var çok.

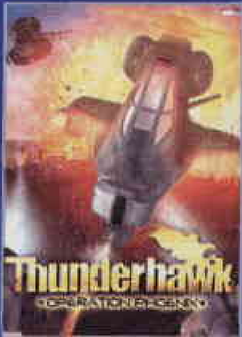
Güzel müzik ve ses efektleri.

Bit pazarı

Helikopterini süslemek, hani camına düşman radarlarına karşı CD falan koymak isterseniz işte onu bu oyunda yapabilirsiniz. Bir harekata çıkmadan önce tüm ekipmanınızı ayarlamak sizin elinizde. Cephaneliğinizde hem top (helikopterin burnundaki makineli tüfeğe top denir. Malum tankları tereyağı gibi delip geçebilen ufak çaplı otomatik bir toptur kendisi) hem de füze açısından geniş bir seçeneğe sahip. Burada silahı seçtiğinizde onun teknik özelliklerinin yanında hangi tip düşmanlara karşı daha etkili olacağını da okuyabilirsiniz. Hani biraz askeri terimlere hakimseniz ve azıcık bile İngilizceniz varsa zorlanmadan alışveriş yapabilirsiniz. Eğer bina vurmanız isteniyorsa tavsiyem bomba falan almakla uğraşmadan füzelerle işinizi görmenizdir. Maverick her zaman en etkili havadan yere füze olmuştur. Thunderhawk aslında, daha öncede söylediğim gibi, Playstationdan daha çok biraz daha modifiye edilip arcade salonlarına daha çok yakışacak bir oyunmuş havasında. Oyunun tabiki multiplayer oynanışı yok. Yalnız bölüm aralarını yüklerken çok hızlı olması hoşuma gitti. Hani oyun zaten çok parlak değil. Üstüne üstlük ölmek çok kolay. Bir de bölüm aralarında beni bekletseydi herhalde ekrana kafa falan atardım. Koca oyunda hızlı yüklemeler dışında olumlu bir şey yok mu? Tabiki var. Oyunun müzikleri ve ses efektleri gerçekten hoş olmuş. Onun dışında düşünüyorum, düşünüyorum, düşünüyorum. Hımm başka bir şey yok aslında. En güzeli siz bu oyuna para vermeyin. Hani illaki helikopter oyunu oynamak istiyorum diyorsanız da para vermeyin çünkü bu oyunda onu da iyi yapamamışlar. Biliyorum çok acımasızca eleştiriyorum ama sizin paranızı boşa harcamanızı da istemem. İnananın Thunderhawk oynamak yerine 7 Blades oynayın daha iyi. Hiç olmazda kalitesi belli bir derecenin altına düşmeyen bir oyunla daha eğlenceli zaman geçirme şansınız olur. Çünkü bu sayfadaki yalnızca vasat bir öküz gibi. Hani hayvansa hayvan ama derisinden yapılan ayakkabıyı fazla giyemezsiniz.







Bilgi İçin:

www.eidos.com
Yapım: Core Design
Dağıtım: Eidos

Tür: Simülasyon
Desteklenen: Memory Card, Analog Joystick

Puan: 62

7 BLADES

Kadınlar da kahraman olur

Yazan: Burak Akmenek

"Eğer dövüş oyunlarından hoşlanıyorsanız edinmelisiniz."





Ah Sinan ah bilmezmisin ki ben Japon tarzı oyunlardan hoşlanmam. Hadi bana" içinde blade adı geçen bir oyun bu bak bak kılıçlı kalkanlı bu" diye sokuşturuverdin. Sonunda gene Japon çıktı! Hayır işin kötü yanı profesyonel olarak incelemek zorunda kaldığımdan bir şey de diyemiyorum. Hani iş bu ne yapalım diye oturdum PS2'nin başına oynayıverdim 7 Blades'i. Tahminince oyunun adı, geçen sene kaybettiğimiz ünlü sinema yönetmeni, üstad Akiro Kurosawa'nın Yedi Samuray filminden esinlenerek konulmuş. Bu giriş sizi yanıltmasın. Oyunda iki karaterden birini yönetiyoruz ve Japonya'dan ayrılmaya çalışan bir ada ile ilgili karmakarışık komploları kılıç ve tabancalarımızla ortaya çıkartmaya ve sonra da yok etmeye çalışıyoruz. İki karakterden birisi Yuri isimli çevik bir kız. Bu karakter ateşli silahlar kullanıyor ve öteki karaktere göre daha yükseklere zıplayabiliyor. Gokurakumaru (off Sinan bu ismi yazarken bile acı çekiyorum) isimli öteki karakter ise bir erkek ve geleneksel samuray silahlarını ve dövüş tarzını kullanıyor. Ben genelde ikinci karakteri kullanarak oynadım ama geniş alanlarda Yuri, Gokurakumaru'ya göre daha etkili. Özellikle gelişen hikaye içinde eline geçirdiği Gatling benzeri silahı ile ortalığı cehenneme çeviriyor. Oyunun tamamında kullandığı tabancasının adı ise KittyCat. Şirin kedi gibi bir Türkçe karşılığa geliyor. Goku'nun ise çeşit çeşit kılıçları ve bunları onun için taşıyan bir yardımcısı var. En etkili silahı ise oyunun sonlarına doğru bulduğu altın kılıcı. Her kılıcın bir özel hareketi bulunmakta. Bu özel hareketler etrafınız kalabalık gruplar tarafından çevrildiğinde çok işe yarıyor.

Güzel tasarlanmış levellar ve senaryo.

Farklı yollar



Oyunda senaryo aynı olsa da her karakter için farklı bir yol var. Bu oyunun iki karakterle de oynanabilmesini sağlıyor. Ayırca oyunun bazı yerlerinde bu görevler çakışıyor. Örneğin Yuri ile oynarken bir yerde Goku iki boss ile kapışırken ona uzaktan sniperlık yaparak yardım etmeniz gerekiyor. Eğer Goku ile oynuyorsanız o görevde bossların üzerine mermiler yağdığını görüyorsunuz. Oyun Japonlar tarafından yapıldığından klasik Pokemonvari Amerikalı bakış açısı yerine daha düzgün bir çalışma yapılmış. Bunu senaryo ilerledikçe daha da net görüyoruz. Tüm hikaye Roma'ya çıksa da oyunda sürprizlerde mevcut. Örneğin koşuştururken çatlak bir duvar olduğunu fark ediyorsunuz. Eğer o duvara doğru yürürseniz aslında görünmez bir kapıdan geçtiğinizi anlıyorsunuz. Oyunun kontrolleri son derece basit ve zaten ilk görevde buna rahatça alışıyorsunuz. En çok zorlanacağınız konu rakibinizi tutturabilmek olacaktır ki ona da zamanla alışıyorsunuz. Ara demolar çok sık olmasına karşın güzel ve eğlenceli yapılmış.Ayrıca düşman çeşitliliği ve her birinin farklı özelliklere sahip olması da öyle baştan savma değil düşünülerek tasarlanmış. Rakiplerinizle kapışırken silahlarınızı kullanmak zorunda değilsiniz. İsterseniz onlara tekme ya da geri-lerek çarpma gibi hareketler de uygulayabiliyorsunuz. En çok zorlanacağınız tipler ise arkanıza geçip size bir şeyler fırlatan rakipleriniz olacaktır. Bunlarla boğuşmanın en güzel yolu ekrandaki radarınızı kullanmak olacaktır. Kırmızı noktalardan birisi arkanızda görünüyorsa onu mümkün olduğunca önünüze alın. Japon kılıç üstadlarından birinin kitabında okumuştum (sanırım Musashi'ydi) kalabalık gruplarla baş etmenin yolu onları gütmektir derdi. Yani onları her zaman görüş alanınızda tutup kanatlardan sarkanları gruba geri yönlendirmelisiniz. Eğer çevrilirseniz işiniz biter.



Multiplay?

Oyunu belki de en büyük eksiği bir multiplay seçeneği olmaması. Yani arkadaşlarınızla beraber eğlenemeyeceksiniz. 7 Blades kesinlikle çok kolay bir oyun değil fakat eğlenceli ve kaliteli bir çalışma. Eğer hafif fantastik ve Japon kültürüne yakın oyunlardan hoşlanıyorsunuz bu oyun size hitap edecektir.

Multiplayer yok.



Bilgi İçin:	Bilgi için: www.konami.com
Yapım:	Konami
Dağıtım:	Konami
Tür:	Aksiyon
Desteklenen:	Memory Card

Puan: 71

FIFA FOOTBALL 2003

Dünyanın en başarılı futbol oyununu "hala" PlayStation' da!

Yazan: MegaEmin

"Fifa 2003 kendisini biraz olsun yenilemeyi başarmış. Bir yıldır hiç Fifa oyunu oynamayanlara önerebilirim. Aslında önermeye de bilirim; Winning Eleven 2002 daha güzel.. "





Futbol oyunları dünyasına bir kez daha hoş geldiniz. Aslında hiç gitmediniz ki gelesiniz... Daha Fifa World Cup 2002 ve Winning Eleven 2002'den başımızı kaldıramadan geleneksel Kasım ayı sendromu dahilinde Fifa 2003 elimize ulaştı. Ben EA Sports artık PS One' a oyun yapmaz diye düşünmüştüm ama bir noktayı kaçırmışım, adamlar bu güne kadar mümkün olduğu kadar fazla oyun satmak için her platformu zorladılar. Yani demem o-ki şu anda Commodore 64 oynansa, oraya bile çıkartırlardı oyunlarını. PS One' a Fifa 2006 çıktığı zaman şaşırmayın.

Yıldız tarihi Fifa 2015 Her neyse, şikayetimiz yok tabi, oyun çıksın da sorun değil. Şimdi, "Fifa bir futbol oyunudur" muhabbetine girmiyorum, çünkü artık bu oyunu oynamayan kimse kalmamıştır. Peki bu yeni oyunun olayı nedir? Öncelikle bu yılın imajı belli: Roberto Carlos, Giggs ve Davids. Oyunun kapağında bile bu üç top cambazının resmi var. Oyun motorunun tamamen yenilendiği iddia ediliyor ama bana pek de öyle gelmedi. Yine de ciddi değişiklik ve yenilikler var. Bir kere kafadan yeni menüler çok daha şık duruyor diyebilirim. Artık oyuna başladığınız zaman "arcade" veya "simulation" seçimi yapmanız isteniyor. Paradoksa düşen EA, olayı bu şekilde çözmüş. Yani arcade seçerseniz Fifa 2000' den bildiğiniz klasik şekilde oynuyorsunuz; her şey otomatik. Yok simulation seçerseniz, aynı Winning Eleven' da olduğu gibi basılı tutarak enerji barınızı dolduruyorsunuz ve vuruş şiddetinizi belirliyorsunuz. Yönünü de siz belirlediğinizden her pas ve şut hedefini bulmuyor. Bu ayrım yapılınca utana sıkıla yanaşılan Winning Eleven kontrollerine iyice girilmiş. Mesela neden koşmak için sürekli üçgen tuşuna basıp çekmemiz gerektiğini hiç anlayamamışımdır. Bu kez koşma tuşunu da R1 yapmışlar, üstelik yine WE gibi basılı tutmanız yeterli oluyor.

Ölü top kullanımı tamamen yenilenmiş. Yeni vuruş stilini kullanarak açıyı, şiddeti ve topun neresine vuracağınızı seçiyorsunuz. Bu özellik, Roberto Carlos gibi yetenek ve teknik sahibi futbolcuların kullanılması için ayarlanmış. Ayrıca yeni ölü top dizilimleri yaratılmış. Yani yeterince iyiyseniz, köşedeki örümcek ağını büyük bir zevkle oradan alırsınız. Kaçırılan paslar ve kafaların yanı sıra, daha fazla gol varyasyonu olması gerçekçiliği de biraz daha arttırmış.



En popüler 18 takımın oyuncuları daha detaylı hazırlanmış

Yapay zeka üzerinde de bir hayli çalışılmış. Artık



rakipleriniz, tekrarlanan tekniklerinize göre hemen önlem alıp oyun sistemlerini değiştiriyorlar. Gerçi ilk oynadığımda zar zor 1-0 yendiğimde sevinmeme rağmen ardından yine 10-0 lık skorlar gelmeye başlayınca acı gerçek ortaya çıktı. Yüksek skor olayını engellemek için World Class bile yetmiyor.

Winningmeyen bir kuvvetin etkisine girdik

Hala resmi Fifa lisansına sahip olan oyunda 16 lig, 450 takım ve 10000 futbolcu var. Bütün bu futbolculara eğilemediklerinden bu kez en popüler 18 takımın detaylarını fazla yapmışlar; akıllıca. Böylece büyük maçların atmosferi de çok daha iyi yansıtılmış. Yıldız oyuncular, statlar ve

Müzikler, yenilenen oynanış ve kontroller

orijinal tezahüratla beraber Ali Sami Yen cehennemi de daha gerçekçi olacak demek ki (hayır, Galatasaray' lı değilim:) Bu arada oyunda Galatasaray SK ve Türk Milli Takımı da seçilebiliyor, üstelik bu sefer Türkiye' nin gücü çok daha fazla gözüküyor. Geç de olsa doğru yola geldi eşşek sıpaları tabi.

Maçın spikerleri yıllardır değişmediğinden, yine değişmemiştir diye düşünmüştüm. Fakat bu kez bir spiker, yanında da komik aksanlı bir yorumcu var ki gülmekten oyun oynayamıyorum. Müzikleri konusunda Fifa' nın eline su dökebilen yok zaten. Her sene oyun ile beraber gelen şarkıların en az yarısı hit oluyor. Bu sene de çok sağlam parçalar var. Grafikler açısından da WC 2002' ye göre çok daha düzgün. Garip derecede düşük tazeleme oranı bu oyunda düzeltilmiş, yine adam gibi bir oyuna benzemiş. Şimdi Fifa 2003' ün iki sorunu var, fazla gol ve Konami adında bir rakip. Yine de deli gibi satacağı kesin. Bye&Smile...



Sıktı, suyu çıktı



LEVEL HIT

Bilgi İçin: fifa2003.ea.com
Yapım: EA Sports
Dağıtım: EA Sports

Tür: Spor
Desteklenen: Dual Analog Controller, Multitap, Memory Card 1 Blok, Oyuncu sayısı: 1 - 8
Alternatif: Pro Evolution Soccer Winning Eleven serisi

Puan: 89

NBA LIVE 2003

Alemin en kral basket oyunu yine EA Sports damgalı

Yazan: Megafirnin

"NBA yıldızlarını yönetmek benim için çok keyifliydi. Sizi bilmem ama ben bu oyunu sewdim."





Güney Kore' de, Seoul'e 160 mil uzaklıktaki bir kasabanın internet kafesi, ilginç bir olaya ev sahipliği yaptı. 26 Eylül günü bilgisayara sanal zamk ile yapışan 24 yaşındaki bir genç, yemek yemeyip uyumadan tam 86 saat oyun oynayınca nalları dikti (yani azıcık öldü). Şaka değil, Associated Press' tarafından geçilen polis raporunda yazılı bunlar. Ülkemizde internet kafelerin 24 saat açık olmaması için geçerli bir sebep bulundu sanırım.

Bir de benim başımdan geçen ufak bir maceram var, onu anlatmak istiyorum. Bir yıldır dövünüp İstanbul' daki bir üniversiteye geçiş yapmaya çalışıyordum ya, sonunda geçtim. Bu ayki giriş yazımda konudan bahsetmeye hazırlanıyordum ki iki hafta derslerine dewam ettiğim okul bana "geçişinde pürüz var" diyerek Adana' ya geri gönderdi. Hewesimi bir anda bitirdiler yani anlayacağınız. Olsun, Adana' dan da eskisinden çok daha sağlam sayfalar yaratacağıma inanıyorum. Peki hepsi iyi güzel de buraya kadar okuduğunuz paragrafın basketbolla ne ilgisi var? Yok! Benim de yok; yani basketbolla ilgim. Giriş sayfamda yer kalmayınca "yazmasam çatlarım" konularını buraya aktarmaya karar verdim, olay bu, panik yapmayınız. Şimdi doğruya doğru, ben basketboldan fazlaca anlamam, hatta sewmem bile denebilir. Gerçi bir dönem Street Hoop oynamışlığım yok değildir hani (bu arada Street Hoop' un da yenisi yapılıyor; flash haber:). Fakat ofise yeni gelen NBA Live 2003' ü denediğimde çok hoşuma gitti, tuttum kolundan eve kaçırdım ben de.

Her yönden iyi

Bilmemek ayıp değil,

Her zamanki yerime geçip, bir oyunu ilk defa konsoluma yerleştiriyor olmanın derin heyecanı içerisinde power tuşuna bastım. Oyun başladı, EA logosu demosu falan derken baya sardı be, meğer ne şeker bişiymiş bu basket oyunu denen olay. Şık demonun ardından oyuna başladım, açılan ekran beni şok etti. Alışmışım tabi Fifa' daki bit kadar adamlara, burada daha böyle ekranda yer tutan ve uzun boylu yapılı tipleri görünce hoşuma gitti. E PS One' da böylesine renkli, canlı ve parlak grafiklere de pek rastlanmıyor tabi. Atmosfer, futbol oyunlarına nazaran çok daha sağlamdı. Hele seyircinin tezahüratı ve arada bir salonda çalan müzik çok hoşuma gitti. Hakemin sesleri, topun ve ayakkabıların çıkarttığı seslere bir de spiker eklenince coştum. Oyun ile ilgili basın bültenini okuduğumda üzerinde durulan tek konu vardı zaten, o da ödüllü spiker Marv Albert' ın bundan sonra NBA oyunlarında EA Sports ile çalışacağı. Ben amcayı tanımam ama otuz yıllık spikermiş ve on bir sezondur NBA' in sesi oymuş.

İlk yarı bittiğinde şaşkınlığım bir kat daha arttı, bir kere oynamayı becerebiliyordum, üstelik öndeydim. Hatta yaptığım hareketlere ben bile inanamadım. Binlerce farklı animasyon yaratmış adamlar, bir hareket diğerinin aynısı değil (bana öyle gelmiş de olabilir, ne de olsa yeniyim). Çok hızlı oynuyor, top çalıyor, rebound alıyor, en önemlisi de mükemmel sayılar atıyordum. "-"-İşte" dedim, "benim bildiğim NBA hızı ve NBA gücü budur". Oyunda sürekli bir dinamik var, adamlar odun değil, durmadan çapraz koşular yapıp pas alternatifleri sunuyorlar. Üç boyutlu çizilmiş koçlar kenarda kendilerini parçalıyorlar. Çok karizmatik bir hareket yaptığınızda sistemi kastırmadan bir replay giriyor ve insan şöyle bir "ben neymişim beah" diyor.

Eksi tarafını bulamadım :)



...öğrenmemek ayıptır:)

Kalabalığın animasyonu, ışıklandırma ve parlama efektleri olağanüstü. Oyunun titreşim desteği de var. Hatta bazen son saniye atışlarında uyarı görevi bile görüyor. Son olarak oyunun web sitesinde çok hoşuma giden bir atraksiyon gördüm, onu anlatmak istiyorum. Jersey Generator fonksiyonuna girip takımınızın formasını seçip, istediğiniz numarayı ve adınızı yazıyorsunuz. Site size bu formaları yaratıyor ve istediğiniz çözünürlükte duvar kağıdı haline getirerek kullanımınıza sunuyor, PC sahiplerine duyurulur. Sonuç olarak daha önce oynadınız mı bilinmez ama ben bir NBA yıldızı olma işini sewdim. Bye&Smile...



LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin:	nbalive2003.ea.com
Yapım:	EA Sports
Dağıtım:	EA Sports
Tür:	Basketbol
Desteklenen:	Dual Analog Controller, Multitap, Memory Card 1 Blok, 1 – 8 oyuncu

Puan: 92

DELTA FORCE URBAN WARFARE

MegaEmin

Her yeni kapının arkasında teröristler bekliyor, dikkat edin, sonra sakata gelmeyin...

"Yapay zekanın saçmalamasını saymazsak oyunda önemli bir problem yok. Bence PS One sahiplerinin tereddüt etmeden satın alabileceği kadar keyifli bir oyun."





Urban Warfare' in Rainbow Six gibi oynanamayacak derecede yavaş değil de, Alien Resurrection kadar düzgün ve keyifli olacağını düşünerekten titreşimli koltuğumu, faremi, kolamı ve cipsimi hazırladım, televizyonumun başına kuruldum. Bakalım oyun bu kadar hazırlığıma deyecek mi?

Delta Force, varlığı büyük ölçüde bilinen, ama hiçbir resmi kurum tarafından teyit edilmeyen, askerlerinin zekası ve dayanıklılığıyla ünlü bir özel tim. Oyunda kontrol ettiğimiz karakter de bu güce ait bir komando: John Carter. Daha önce bağlantısı olmayan terörist gruplar, birlikte çalışmaya karar verip bilgi alış verişi yapınca, birçok özel tim mensubu öldürülüyor. Duruma el koymak için CIA başkanı sizi gizli göreve çağırıyor. Terörist tehdidini ortadan kaldırmak size kalıyor.

Bırakacen bu özel tim ayaklarını...

Alien vs. Predatör' ün yapımcısı olan Rebellion tarafından sadece PS One' a özel hazırlanan Urban Warfare, PC' deki Delta Force' lara pek benzemiyor. Burada dağlık araziler yerine daha çok yerleşim bölgelerinde savaşıyorsunuz. Bir an bile durup dinlenemeyeceğiniz Delta Force, sağlam bir hikaye ve ekipmanlarla desteklenmiş. Duruma göre bazen ortalığı dağıtıyor, bazen de sessiz sakin, gizlilik içinde ilerliyorsunuz. Bu şekilde sızma, rehine kurtarma veya bomba imha gibi görevleri üstleniyorsunuz. Tabi ki bunları yapmak için gereken her türlü ekipmana sahipsiniz. Saldırı ve keskin nişancı tüfekleri, el bombaları, roket atarlar, uzaktan kumandalı patlayıcılar, gece görüşü, termal kamera, radar ve güvenlik kamerası bozan cihazlar gibi. Tabi işler göründüğü kadar kolay da değil.

Daha önce PlayStation' a çıkan iki DF oyununa nazaran buradaki yapay zeka çok çok geliştirilmiş. Adamlar ateş sesine duyarlı bir kere, taktik manevra yapabiliyorlar, kan izlerini takip ediyorlar, saklanmak için suyun içine dalıp yatabiliyorlar, acayip yani. 12 görev boyunca höt bile diyemiyorsunuz. Neyse ki hikaye sağlam da sıkılmıyorsunuz, yerinde kurulan bağlantılar ve ara ekranlar görevleri daha da keyifli hale getiriyor.

Hayatın dadına bakaceen...

Oyunda hiçbir şekilde yardım almadığınızdan çok dikkatli gitmelisiniz. Cesetleri saklamalı ve arkanızda iz bırakmamalısınız. Girdiğiniz oda çok aydınlıksa ışıkları vurabilir, ardından da gece görüşü ile teröristleri indirebilirsiniz. Susturuculu veya sessiz silahlar kullanmazsanız duyan hülle gelecek, netekim o zaman plan B' yi uygulamak zorunda kalacaksınız; boşalt şarjörü tekniğini.

Grafik olarak da PS One' ın yüzünü kara çıkarmayan oyunda bütün hareketler üşenilmeden motion capture edilmiş. Çevre, tahminimden çok daha interaktif; camlar kırılıyor, kapılar patlıyor, mermilerin izi çıkıyor, şahane şahane, neffis.

Şöyle derede serinlemiş karpuzu kesip...

Lakin oyunun zorluğu yapay zekadan değil, kontrollerinden geliyor. Zaten mouse desteği olmayan oyunda pad ile can çekişiyorsunuz. İlk bir saati geçirdikten sonra rahatlamanıza rağmen, arada bir aynı anda birkaç tuşa birden basmak zorunda olmanız işleri karıştırıyor. Nişan almak zaten bir ölüm, siz elinizdeki haywani silahı düşmana doğrultamamanın sancısı içerisindeyken, bu sancıya bir de vücudunuza giren bir şarjör dolusu merminin acısı ekleniyor. Bazen de silah sesleri duyuyorsunuz ama ortada eleman yok, bir bakıyorsunuz yan odadaki terörist duvarın arkasından ateş etmeye çalışıyor; sersem herif:)

Ses ve grafik yönünden benden tama yakın puan alan oyunda multiplayer desteği eksik kalmış. Yine de oynaması çok keyifli. Bye&Smile...



Detaylı ve eğlenceli

Kontroller biraz karışık



LEVEL HIT

Bilgi İçin: www.novalogic.com/games/dfuw
Yapım: Rebellion
Dağıtım: NovaLogic

Tür: FPS
Desteklenen: Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok
Alternatif: Pro Evolution Soccer Winning Eleven serisi

Puan: 88

MegaEmin

PLANET OF THE APES

Bulunduğunuz gezegendeki tüm maymunlar sizi yemek isteseydi ne yapardınız?





"Fena değil ama sağlam oyuncular için muhtemelen baş ağrısı olacaktır. Sonuna kadar gelene helal olsun."

Pierre Boulle' un klasik romanından sinemaya uyarlanan Maymunlar Gezegeni, üç boyutlu bir aksiyon macera oyunu halinde PS One' larımıza da geldi. Neredeyse PC versiyonu ile aynı özellikleri taşıyan oyun, teknik açıdan hiç de fena gözükmüyor.

Ana karakterimizin adı Ulysses. Mevcut mekik ile uzayda o takım yıldız senin, bu galaksi benim geze duran adamımız, uzun zamandır aleti yıkama ve periyodik bakıma götürmemiştir. Haliyle problem çıkaran mekik ile beraber babalar da bir gezegene düşerler ve nasıl olmuşsa zamanda bin yılcık ufak bir sapma olduğunu fark ederler. Üstün zekalı elemanımız Ulysses bir şeylerin ters gittiğini hemen anlamıştır (hadi be, say wallah?). Bir yerlerden bir muz kokusu geliyor ama nereden? O da nesi? Elemanımız kendinden daha maymun görünüşlü tiplere rastlıyor, hatta bunlar düpedüz maymun yahu. Binlercesi hem de. Meğer bu gezegende insanlar besin zincirinin tabanında mı yer alıyormuş? Dımeee, yani avlanıp yenmeyi mi bekliyorlar? Çok kötü çok, olmaz olmaz, ayıptır. Kurtulmak için tek çare bu dev aksiyon macera oyununu başarıyla tamamlamaktır. Belki o zaman hikayedeki esrar perdesi de aralanır, hatta o zaman kahraman olur, ne bilim şov tiviye bile çıkarsınız ha? Hadi rasgele bari.

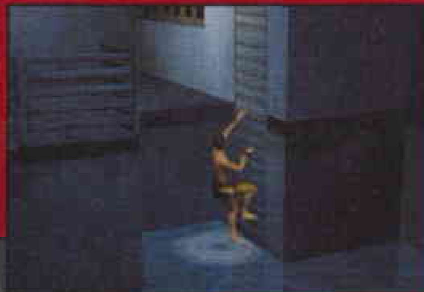
O ses de neydi?

Konu aşağı yukarı böyle. Zaten oyunun tek olayı da konusu. Yani adı güzel diye oyunun çok iyi olduğunu falan sanmayın. Öyle her unsurdan birazcık alarak çorba yapmışlar. Aksiyon desen var, çıplak elle dövüş, envai çeşit silah kullanımı, koşup zıplamalar falan. E macera yönü de var, diğer karakterlerle etkileşim olayına giriyorsunuz, kapıyı açmak için gerekli olan kolu bulup çekiyorsunuz falan. Etkileşim olayı için 2000 satır konuşma koymuşlar. Hatta bazen enerji ve cephanenizi ekonomik kullanma gereği duyacaksınız ki, bu kez de gizlilik unsuru ön plana çıkıyor. Mekanlar hep aynı iç karartıcı karanlık koridorlar. Tomb Raider 2 oynadığım zamanlarda yatınca sabaha kadar aynı koridorlarda ilerliyordum, bu oyun da Tomb 2 ile bir hayli benzeşiyor. Planet Of The Apes, kendine has ilginç bir oyun. Bu güne kadar Golden Eye haricinde bir film oyunundan pek zevk aldığım söylenemez, ne yalan söyleyeyim, bu oyun da bir şey değiştirmedi.

Kahramanımızı üçüncü kişi perspektifinden gördüğümüz oyunda, kontrollerin zor olması için elden gelen her türlü çaba kullanılmış. Bol bol takılacaksınız çünkü bulunduğunuz yeri geçebilmek için gereken hareketi yapamıyorsunuz, illa da milimetrik olarak doğru yerde

İç karartıcı atmosfer

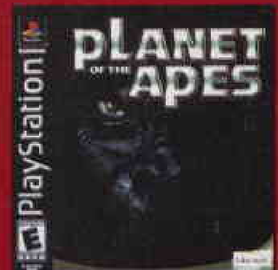
durup tuşa basmanız gerekiyor. Dövüş sahnelerinde ise Ulysses kütüğe dönüşüyor. Adamımızın yakalandıktan sonra uyandığı yer bir sağlık merkezinin hücresi. *Bakmayın siz sağlık merkezi dediğime, burada insanları* parçalıyorlar, hücre de o yüzden zaten. Çok sayıda gorilin koruduğu hücremize yemek getiren maymun, nedense çaktırmadan bir anahtar ve not veriyor, işte koşuşturmaca burada başlıyor. Oyun sadece *dövüşlerden ibaret değil*, arada bir bulmaca da çözmeniz gerekiyor. Tabi bulmacalar da dövüşler gibi basit. Ara videoları saymazsak çok düz çizgisi olan bir oyun, hiç şaşırmıyorsunuz.



Bir şeyler geliyor, koşun koşun!

Neyse ki efektleri, özellikle de müzikleri çok sağlam yapılmış. Seslendirme için ise averaj desem doğru olur. Oyunun geçtiği gezegenin, filmindeki gibi olduğunu zannetmeyin, çok çok daha basit. Oyununuzu kayıt edebilmek için save noktalarını kullanmanız gerekiyor. Yani noktaya ulaşamadan ölürseniz, sil baştan tekrar oynamak zorunda kalıyorsunuz. Bir de en azından yalandan da olsa bir multiplayer mini oyun ekleselermiş renk gelirmiş gibi geldi bana bir an. Bye&Smile...

Macera ögeleri



Bilgi İçin:	www.foxinteractive.com
Yapım:	Ubi Soft
Dağıtım:	Fox Interactive
Tür:	Aksiyon / Macera
Desteklenen:	Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok, Oyuncu sayısı: 1

Puan: 69

Kelimelere sığmayan bir oyunun tam çözümünü nasıl yazarsınız?

Medieval Total War



Gerçi tamamen benim yüzümden ama neyse. Bilmem kaç kere yazdım sildim, önce tablolar koydum birimleri anlattım, ülkelerin her period için stratejilerini yazdım vs vs vs. Ama son olarak gördüm ki bunlar değil ihtiyacımız olan bu sayfalarda. Zaten bu şekilde anlatmaya kalktığımda oyunun derinliği ile birkez daha kendimden geçtim. Yönetebileceğimiz 12 ayrı ülke, her ülke için 3 ayrı başlangıç noktası,ele geçirilecek 120 eyalet, her ülke için ayrı birim setleri, iki ayrı oyun türü, din adamları oydu buydu şuydu. Tablolara boğulmamak için bu yazılardan vazgeçtim sonunda aha işte bunu yazdım.

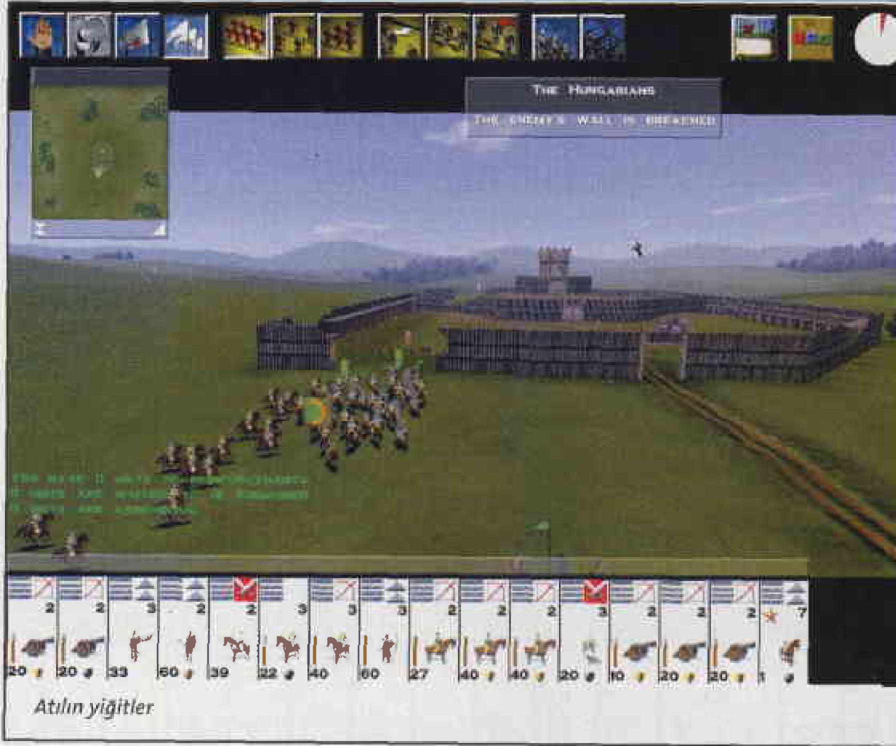
MILLETLER

Oyunda kontrol edebileceğimiz milletler English, Danish, Almohad, Spanish, Byzantine, Egyptian, German, Italian, French, Polish, Turks, Russian. Bunların dışında karşımıza farklı milletler ve topluluklarda çıkıcak ki bunlarda; The Papacy, Hungarians, Aragonese, Sicilians, Golden Horde ve bazı diğer topluluklar. Diğer topluluklar dediklerim genelde Rebel yani isyancı olarak karşımıza çıkıyorlar bu sebeble toptan Rebels diyeceğiz onlara. Her ülke başladığı yere ve sizin seçtiğiniz periyod a göre baz avantaj ve bazı dezavantajlarla oyuna başlıyor. Millet seçtiğimiz ekranda sağda açılan parşömenlerde o milletin bahsi geçen tarihlerde ne durumda olduğunu can düşmanlarının yada müttefiklerinin kimler olduğunu bir bir yazıyor. Bunları okumanız gayet önemli. Hemen her milletin kendine has birimleri var ancak bunlar zamanla ortaya çıkıyorlar gerekli upgradeler yapıldıkça bir bir üretilebiliyorlar.

"Bir Medieval Total War hikayesi ile tekrar karşınızdayız. Hikaye diyorum çünkü ciddi anlamda yılan hikayesi oldu bu yazı benim için."

Ancak birim üretiminde önemli olan sadece eyaletlere özel bazı birimler var. Mesela Bulgarian Brigands sadece Bulgaria eyaletinde üretilebiliyor ki her kim elinde tutuyorsa bu eyalette bu birimi üretebilyor. Birim üretimi ekonomi, arazi yapısı, jeopolitik konum ve daha birçok şeyle alakalı iken bazı avantajlar sağlıyor oyun bize. Paralı Asker tutabiliyoruz ki bu askerlerin zırh ve silah kaliteleri oldukça yüksek olabiliyor ve bizim sahip olduğumuz teknoloji ile alakalı olmadıklarından bir çok kez sağlam birlikler bulabiliyorsunuz kiralamak için. Ama bu birlikler normalde kendi ürettikleriniz için harcadığınız support'un iki katına mal oluyorlar ve çok da sadık oldukları söylenemez. Savaşta bırakıp kaçacaklar diye bir kural yok tabi ama yinede çok güvenmeyin. Paralı Askerlerin bize sağladığı en büyük avantaj üretim sürelerinin olmaması ve anında kullanılır hale gelmeleri. Her eyalette bu şık çıkmıyor derseniz savaş yoksa asker ne etsin orada. Size tavsiye gerektiği anda kiralayıp kullanıp işiniz bitince de direkt Disband edin yani emekliye ayırın. Bu önemli çünkü elinizde tuttuğunuz sürece ekonominize büyük darbeler vurucaktır. Paralı birlikleri de upgrade edebiliyorsunuz bu arada silah, zırh vs olarak. Ama kullanıp atacağınız birlikler için değer mi size kalmış.

Askeri birliklerin dışında özel birimler de var oyunda, Assassins (suikastçi), Spies (casuslar), Emissaries (tam karşılığı özel görevle gönderilmiş memur- elçi diyelim biz sıkıntı olmasın), Din adamları (bunlar her inançta 3 boy oluyor, imam – alim – papaz – papa vs.) , Princess (prenses) . Oyunda yer alan inançlar; katolik, ortodoks ve müslüman ama bunların dışında kontrol edemediklerimiz de var ki bunlar da yahudilik ve dinsizler. İnanç orta çağda olduğu gibi oyunda da çok önemli ve kesinlikle göz ardı edilmemeli. Mümkün olduğu sürece her eyalette din adamı mutlaka bulundurmaya çalışın. Çünkü din adamları bulundukları eyaletteki inancı yavaş yavaş değiştiriyorlar ve ayaklanmalar çıkmasına neden olabiliyorlar. Bunun dışında eğer katolik bir millet ile oynuyorsanız Papa' ya dikkat etmelisiniz. Papalık tamamen kendi kurallarına göre hareket ediyor ve diğerleri üstünde hakimiyet kuran katolik bir millet' ten de pek hoşlanmıyor açıkçası. Katolik olmanıza rağmen dışlanabilir hatta hıristiyan dünyası size bir haçlı seferi düzenleyebilir. Ama Papa'yı hoş tutar az beslerseniz ufak ücretler karşılığı istediğiniz yere haçlı seferi başlatabilirsiniz. Sefer karşılığında da Papa size ufak tefek armağanlar verir geçinir gidersiniz. Ya ben bu aldım verdim işlerini nasıl yapıcam oyun içinde derseniz tutun Emissary'i atın Papa'nın kafasına hah açılan ekranda işte. Dikkat etmeniz gerek başka bir nokta ise ele geçirdiğiniz bölgenin dini. Mesela Müslüman bir komutan olarak halkı ortodoks olan bir bölgeyi ele geçirdiniz. Bölgeye birkaç adet alim yada imam getirin ve halkın inancı müslüm olana kadar orada bırakın ki din kaynaklı ayaklanmalar çıkmasın. Bu kökten çözümdü eğer geçici bir çözüm arıyorsanız da o bölgede ufak bir ordu bırakmanız bir süre halkı sadık olmaya zorlayacaktır.Halkın inanan sayısının fazla olması daha doğrusu sizle aynı inancı paylaşıyor olmasının bir diğer yararıda Cihad yada Crusade başlattığınızda yada sizin topraklarınızdan geçtiğinde daha fazla yandaş toplaması olucaktır. Tabi bu iyi olduğu kadar kötü de olabilir. Ele geçirdiğiniz Hıristiyan topraklarda Müslüman devletinizin bir haçlı seferi olması durumunda ayakta kalması söz konusu olmayacaktır. Bu yüzden bu dengeyi iyi kurmalı ve Zeal'e (inanç olayı) dikkat etmelisiniz. Eyaletlerdeki dini denge ile oynarken Katolik milletler ile oynayanların dikkat etmesi gereken birimde Inquisitor'dur. Zeal' i arttırmalarının yanında (sadece katolikleri etkiler diğer dinler üstünde etkisi yok) yabancı eyaletlerdeyken casus-



Atılın yiğitler

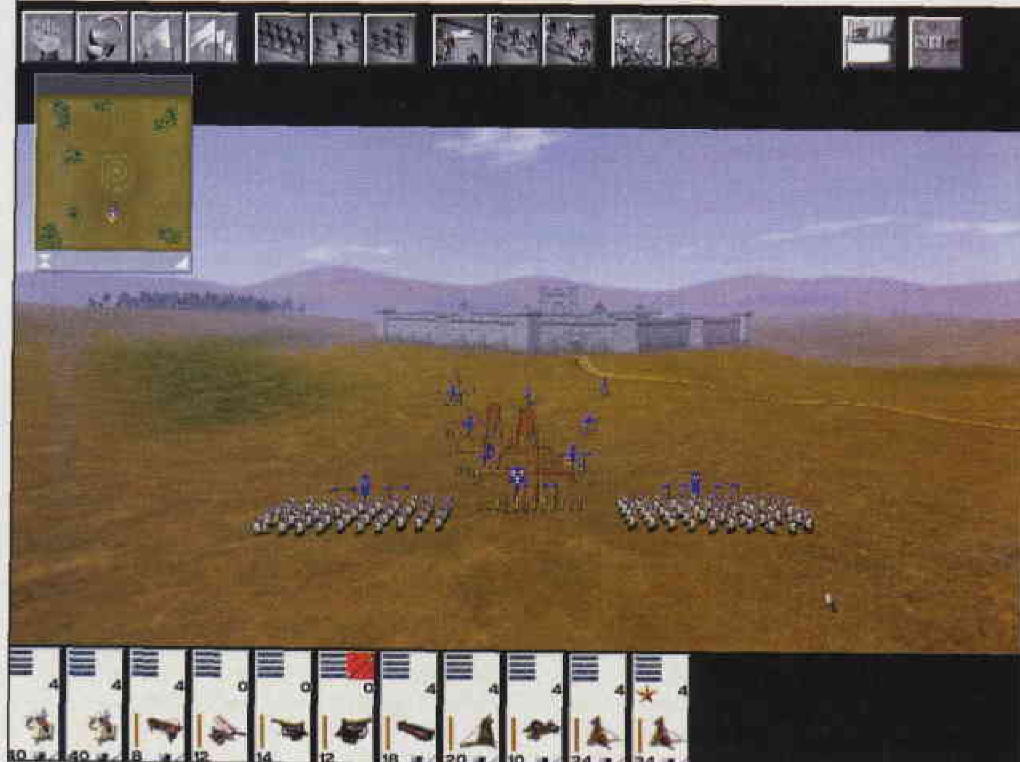
şüyor. Hatta iç savaşa kadar gittiği oluyor olayın. Casusluk özelliği olan bir diğer özel birim de Emissaries. Kendi bölgelerinizde casusluk yaparken düşmana ateşkes için giden de onlar. Asıl başka bir özellikleri varki göz ardı edilen, oyunda ilerledikçe oldukça işe yarıyor. Generallerinize verdiğiniz ünvanları geri alabiliyorlar. Böylece *gözden düşmüş yada size bağlılığı azalmış* bir generali disband etmeden yetkisiz kılabiliyor, olası bir ayaklanmanın önüne geçebiliyorsunuz. Tabi ayaklanmaların önüne geçmekle bitmiyor işimiz. Güçlü ve başarılı bir Kral olmalı başta. Oyunda mutlaka görmüşsünüzdür dolanıp duran prensesleri, ama ne işe yarar ondan emin değilim pek. Tamam evleniyorlar falan ama nedir olayları diye.

Prensesler oldukça kullanışlılar oyunda. İlk olarak diyebiliriz ki oyundaki en iyi casuslardır. Kolay kolay öldürülemezler ki ortalamanın üstünde tecrübeli bir suikastçi için bile oldukça zor hedeflerdir. İstedikleri gibi dolaşabilirler. Yabancı *devletlerin Prens ya da Derebeyleri ile evlendiril*diklerinde Prens ya da o ülkenin kralı öldüğünde o bölgenin kontrolü prensesin ülkesine geçer ki savaşmadan kazanmanın en kolay yollarındandır bu. Önce prensesi yolla, evlendir akabinde bir iki de suikastçi tak kocasının yada kralın peşine al toprağı. Bu tür dolaplar çevirmenin yanı sıra soyunuzun devam etmesi ve hükümdarın daima güç-

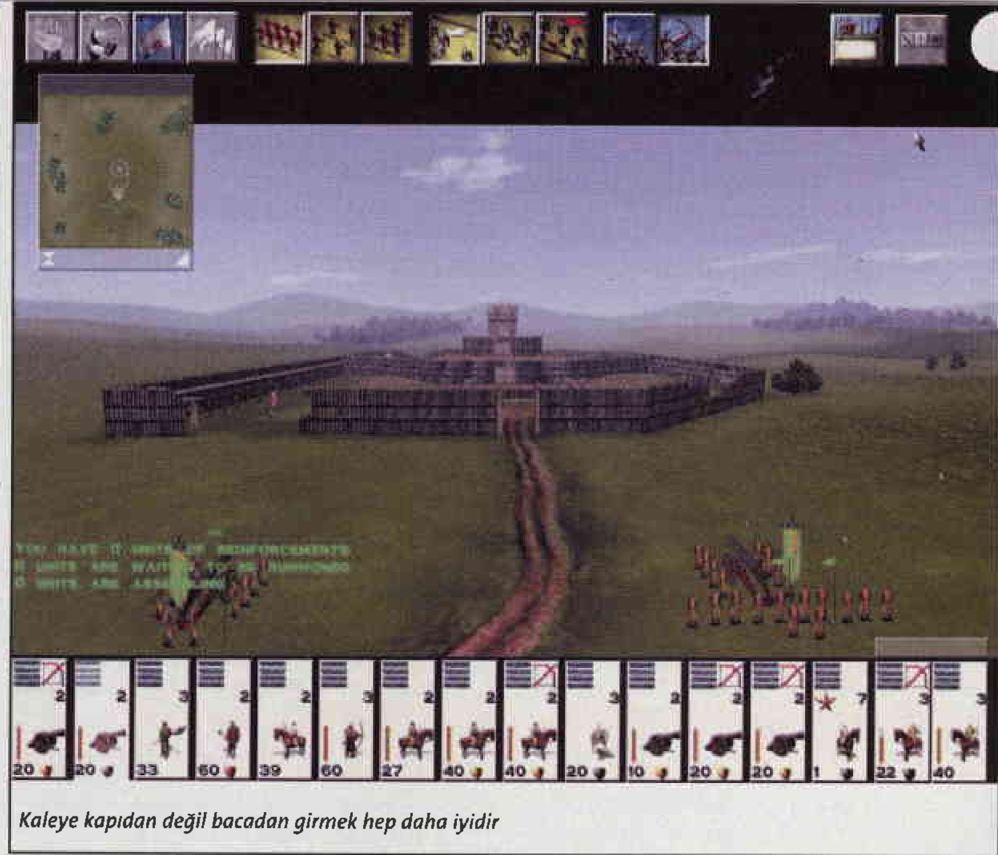
luk yaparlar. Yani kalde kaç asker var, birimler neler vs görmenizi sağlarlar. Katolik bir eyalette uzun süre bıraktığınızda ve Zeal tavana vurduğunda bu birim birz zıvanadan çıkabiliyor. Uzun süre aynı eyalette kalıp uzaklaştığında eyaletteki halk *bir süre aç geziyor akabinde zeal hızla düşüyor* dikkatli olun. Nerede bıraktınız ne yapıyor dikkat edin ayrıca katolik kilisesi papaya bağlı ve önüne gelene dalaşması söz konusu bu gücü arkasına alıp. Kontrol edilmesi güç ve bir kere ürettiniz mi disband edemiyorsunuz. Din adına her cinayeti işler aman dikkat. Tabi onlardan kurtulmanın yolu da var ki diğer birçok başa bela komutan gibi bu *amcanın tepesine de bir Assassin indirebiliyorsu*nuz, o da nazikçe gırtlaklayıveriyor. Assassin'ler suikast işlemek dışında size ait eyaletlerde kaldıkları sürece casusluk yapıyorlar ki bu oldukça yararlı. Düşman casuslarını yada suikastçilerini enselemek için bire bir hatta. Casuslarınız da size ait bölgelerde kaldıkça yararlı olabiliyorlar. Düşman topraklarında ayaklanmaları kışkırtırken, *kendi topraklarında ayaklanmaların çıkmasına* engel oluyorlar.

Spy'ların tek yararı bu değil tabiki hem kendi hemde düşman generallerinin bir çok özelliği olduğu gibi (büyük savaşçı, düşünür vs.) büyük sırlarıda olabiliyor. Bir generalin peşine taktığınız casus bu tür bilgileri ortaya çıkartabiliyor. Bunun direkt olarak General üstünde bir etkisi olmasada, *kokuşmuş herşeyi can düşmanı bile gözü dönmüş* bir Inquisitor' un hedefi oluyor. Ayrıca bulunduğu bölgedeki orduların morali ve bağlılıkları da dü-

Çok uzak kalmadık di mi baba ya




ideal diziliş kuşatma için


Kaleye kapıdan değil bacadan girmek hep daha iyidir

lü ve genç kalması için prensesler büyük bir gereklilik. Normalde kralın çocukları tahta geçene kadar evlenmiyor yada çocuk sahibi olmuyorlar. Kral uzun süre iktidarda kaldığında yaşlı bir kral ve onun yaşlı prensleri büyük tehlike haline geliyor. Kral öldüğünde yerine geçen oğlu 60'ında ise çocuk yapmaya ne zamanı ne de nefesi yetmiyor. Bazen çocuk sahibi olsa bile, genç prens daha hükmedecek yaşa gelmeden babası ölüyor ve tam ekonomi, ordu, süper heyo falan derken oyun paldır küldür bitiveriyor. Bunu engellemek için bir adet prenses bulunur kendisine bir elçi yollanır, en genç prensinizle evlendirilir. Böylece prens tahta geçmeden önce çocuk sahibi olur ve onun çocukları içinde aynı şeyi yaparsanız kendi soyağacınızı yaratırsınız ki bu yönde bir korkunuz kalmaz. Çocuk sahibi prens evli olmayan büyüklerinden daha yakın olucaktır tahta ve o ölmedikçe yerine başkası geçemeyecektir. Hem Kral sürekli genç olucaktır hem de oyunun bu yöndeki gidişatını kontrol altında tutmanıza yarıyacaktır. Elbette yabancı bir prensesi kraliyet ailesine sokmanın yukarda anlattığım gibi tehlikeleri var ama bu göze alınması gereken küçük bir risk.

AHOYY CAPTAIN...

Oyunda herşeyin başı para (bu laftan nefret edrim. Benim hayatımda kesinlikle böyle değil bu). Belli başlı gelir kaynakları; tarlalar, madenler, ticaret ve bazı binaların getirileri. Ancak asıl vurgun ticaret tabi ki. Kuracağınız trade postlar gelir getirsede denizcilik çok daha kazaznçlı. Burada anahtar diğer milletlerin limanlarına girebilmekte. Ama deniz ticareti yapabilmek için sadece Port inşa etmeniz yeterli değil.Öncelikle ihtiyacınız olan Merchant. Merchant binasının büyüklüğü tax (vergi) gelirinizi belirleyecek. Kıyısı olmayan eyaletlere bu binaları inşa ettiğinizde yapılan ticaret sadece o bölgee olucaktır. Yani başka eyaletlerle alışveriş yapma imkanınız olmaz. Geliri arttırsada size kalmış inşa etmek yada etmemek. Liman eyaletlerinde ise durum farklı. Diğer eyaletlerle yapıcağınız ticaret kısa yoldan köşeyi dönmenizi sağlayabilir. Port ve Merchant' ı inşa ettikten sonra ihtiyacınız olan tek şey gemiler. Gemileri ticaret yapıcağınız eyaletle limanınız arasına sıralarsanız ticaret yollarınız da hazır demektir. Siz ticaret yapmasanız bile bu binaları diktikten sonra yıllık 20 – 30 Florin arası bir geliriniz oluyor. Bu para limana yanaşan yabancı gemilerin ödedikleri vergiler. Akmasa da her şekilde damlıyor yani. Unutmamanız gerekenler, 1 – Sadece yabancı milletlerle ticaret yapabilirsiniz deniz yolu ile, 2 – Sadece bir eyalette olmayan eşya yada maddeleri satabilirsiniz. Yani kumaş üreten bir yere boşuna kumaş satmaya çalışmayın başka eyaletlere yönelin hemen. Nerden bilicem kime ne lazım derseniz, özel birimlerin özelliklerini yazdım yukarda bir bakın. Savaş halinde olduğunuz milletlerle ticaret yapamazsınız. Savaş' a girişmeden önce düşmanınızın kimlerle ittifak halinde olduğuna mutlaka bakın. Mesela Almohad, İtalya ve Fransa ile ticaret yapıyorsunuz ve Türk ler ile oynuyorsunuz. Bizansa savaş ilan ettiniz ve enemy olduğunuz anda Bizans la ittifakı olan bu üç ülkede iptal etti ittifaklarını. Bu durumda ticaret yapıcak kimseniz kalmaz, limanlarınızda oturup güneşin batışını seyredersiniz anca. Deniz savaşları biraz zayıf kalsada oyunda denizin kullanımı stratejileri oldukça etkiliyor. Herşeyden önce siz Port inşa edin yada etmeyin her kıyı eyaletine çıkartma yapılması mümkün ya da ticaret yollarınızın bir anda bir donanma tarafından darmadağın edilmesi olası. Donanmanızı kurduktan sonra önemli kıyı eyaletlerinizin kıyı şeridine birer gemi bırakın. Hem casusları hemde düşman çıkartma gemilerinin gelişini engelleyecektir bu. Deniz savaşları yapay zeka tarafından sonuçlandırıldığından yapılacak fazla birşeyimiz yok bu noktada. Gemilerinizi küçük filolar halinde tutun. Savaş kazandıkça eyaletlerde olduğu gibi denizde de title' lar çıkıyor bunları iyi değerlendirin. Ordularınızı bir eyaletten diğerine götürmek için ticaret olayında olduğu gibi deniz yollarını önceden belirlemiş olmalısınız. Deniz yollarını belirledikten sonra gemilerinizi istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz bu arada köprü gibi durmasınlar ama yalnız da bırakmayın.Ordularınızı Port olmayan bir eyalete deniz yolu ile götürebilirsiniz ancak o eyalete port inşa etmeden ordularınızı geri çekemezsiniz. Oyunun başlarında stratejik önemi olan adaları bir an önce ele geçirmeye bakın Malta, Rodos, Kıbrıs özellikle ki zamanla ticaret merkezi haline geliceklerdir.

SEFERII..

Oyunda işimizi kolaylaştırıcak yada oldukça zorlaştırıcak iki etken varki Crusades (Haçlı Seferleri), Jihad's. Crusade kutsal topraklara yapıcağı-

nız seferlerden ibaret değil sadece ve birçok getirisi var. Oyunda üretemediğiniz birçok birimi Crusade başlattığınız zaman hali hazırda bulabiliyorsunuz. Chivalric Foot Knights, Templar Knights gibi oldukça sağlam birimleri üretmek yerine pizza ısmarlar kibi ısmarlıyorsunuz(order knight). Oyunun başlarında bir haçlı seferi yapabilirseniz ciddi anlamda bir katliam gerçekleştirebilirsiniz. Özellikle Early Period ta şovalyelerle peasantlara girişmek oldukça zevkli ayrıca zayıf orduları darmadağın edip birçok toprak katmanız mümkün sınırlarınıza. Eğer sefer başarılı olursa sefer sona eriyor ve sefer sırasında geçtiğiniz topraklardan topladığınız askerler dahil tamamı eyalet ile birlikte sizin kontrolünüze geçiyor. Sefere çıkılırken başınızda ki tehlikeler de papa' nın dışladığı bazı katoliklerin topraklarından geçmenize izin vermemesi, yada zeal' i düşük ortodoks eyaletlerden geçerken asker kaybetmeniz olacaktır. Bu durumda yolunuzu savaşarak açmak zorunda kalıcaksınız. Müslüman ve diğer dinlerden olanlar ise diretk saldırıcaklardır. Crusade 4 turn de üretiliyor ve 1000 florin değeri. Eğer başarılı olursanız ödenecek çok küçük bir bedel bu. Tabi eğer başarısız olursanız ordu dağılacak bütün askerler ya ölücek yada kaybolucaklardır. Jihad, Crusade' in tersine saldırı değil savunma amaçlıdır. Herhangi bir müslüman toprağı Hıristiyanlar tarafından ele geçirilmeden Jihad üretemezsiniz. Zaten Jihad' ın olayı kaybedilen toprakların geri alınması üzerinedir. Bu noktada aynı Crusade' de olduğu gibi birimleri sipariş edebilirsiniz ve hedef gösterilen topraklara ilerleyebilirsiniz. Birim içermeyen Jihad bir yere gidemez.

TAMAM TAMAM...

Tamam bende sıkıldım bu şekilde yazamktan ama elden ne gelir aha işte strateji ustası demeli ama diyemiyorum da herneyse bunaldım iyice. Bundan sonrası biraz tecrübe ile sabit bölümü.

- Sınır eyaletlerine mutlaka watchtower inşa edin ve paranız oldukça upgrade edin. Bunlar hem komşu eyaletler hakkında bilgi almanızı sağlayacak hemde sınırınız' a dayanmış düşman ordularının birimlerini vs. Görmenizi sağlayacak. Bir diğer yararı ise o eyalete girmeye çalışan casusların yakalanmasını kolaylaştıracak. Upgradeleri tamamaladığınızda neredeyse imkansızlaştıracak.
- Her eyalete town patrol inşa edin. Böylece ayaklanma çıkması zorlaşıcak.
- Eyaletlere askeri bina inşa etmeden önce o bölgede hangi birimin daha ucuza mal edilebileceğine bakın. Belli bölgelerde bazı özel birimler üretilebiliyor bunları kaçırmayın. Bu bilgilere eyaletlerle sağ tıklayıp ulaşabilirsiniz.
- En sık rastlanan ayaklanma sebebi din' i çatışmalardır. Bütün eyaletleri sık sık kontrol edin. Azınlık olarak kalırsanız ayaklanma çıkıcaktır. Bir iki din adamı ve dininize göre kilise yada cami inşa edip bunun önüne geçin.
- Diğer dinlerin din adamları oldukça kalabalık olarak eyaletlerinize yükleniyorlarsa bir iki suikastçi üretip üstlerine salın. Hem din adamlarından kurtulursunuz hemde suikastçileriniz tecrübe kazanır.
- Eğer sıcak savaşa pek girmiyorsanız ve strateji ekranında kalmayı yeğliyorsanız din adamı, casus ve suikastçi üretip düşmanlarınızın üstüne salın. Savaşları yapay zekaya bıraktığınızda kazanabileceğiniz birçok savaşı kaybetmeniz olası. Bu yüzden savaşa girişmeden önce düşmanı içerden çökertmelisiniz.
- Suikastçi ve casuslarınızı kullanmadığınız zaman eyaletlere dağıtın. Hem ayaklanma çıkmasını önlerler hemde düşman casuslarını yakalayabilirler. Rank' i yüksek özel birimlerinizin etrafında mutlaka bulunsunlar ki bu değerli birimler kazaya kurban gitmesin.
- Yabancı bir prensesle evlenirseniz ilk bir kaç turn prensesi gözden kaçırmayın. Ayrıca o eyalette mutlaka casus ve suikastçi bulundurun. Tecrübeyle sabit; Bizanstan kız alınca ikinci turn den sonra gırtlağınızı kesiveriyorlar.
- Müslüman devletlerle oynuyorsanız, haçlı seferleri haberi geldiğinde savaş halinde bulunduğunuz devletlere ittifak teklif edin. Özellikle ortodoks milletler haçlıların hızını kesicektir. Hatta size kadar gelmeden sefer sona erebilir.
- Büyük orduların başındaki generallerin özelliklerini iyi takip edin. Güvenilmeyen yada dini desteği olmayan generalleri savaş alanında gönül rahatlığı ile bırakıp kaçabiliyorlar. Eyaletlerde çıkan title ları düzenli bir şekilde dağıtırsanız generallerinizin tamamını Rank 4 e kadar getirebilirsiniz.
- Savaşa girerken orduda bir prens olup olmadığına mutlaka bakın. Moral olarak kraliyet ailesinden birinin varlığı her zaman artı bir puan olsa da, kendini kanıtlamış bir general ondan çok daha başarılı olucaktır. Birkaç orduyla saldırdığınızda eğer prens yada kral varsa ordunun komutanı o olucaktır.
- Savaş anında eğer yeniliyorsanız birlikler beyaz bayrak çekmeden withdraw edin. Eğer birlik kendi kaçarsa öncelikle o birliğin komutanı bir rank düşücektir. Generalleri takip etmek kolay ama komtan sayısı her birliğin başında bir adet içinden çıkılmaz birşey o. Generali disband etmek daha kolay bırakın o alsın yuhaları.
- Kaçan komutanların rankleri düşer fark etmezsiniz. 10.000 kişi 5000 kişi ye dalıp kaybedince şaşırmayın.
- Ticaret yolları üzerinde mutlaka donanmanız bulunsun. Aksi halde her an saldırıya uğraybilirsiniz. Deniz savaşlarında yapay zeka oldukça acımasız.
- Strateji haritasında rakipleriniz oynarken space' e basıp geçmeyin. Aksine bütün rakiplerin hareketlerini izleyin ne yaptığına dikkat edin. Ücra bir noktadaki eyaletinizin sınırına asker yığarlar, ancak giriştiklerinde fark edersiniz durumu.
- Oyun ilerledikçe sahip olduğunuz birim ve eyalet sayısıoldukça artıcaktır. Her ne kadar bir süre





sonra zor gelmeye başlasada özel birimlerinizi (Spy, Emissary vs.)her zaman kontrol edin.

► Kaçanı kovalarlar unutmayın. Bir savaşı kaybedip geri çekildiğinizde ikinci bir saldırıya hazır olun.

► Başaçıkabileceğinizden büyük ordular saldırdığında savaşmak yerine kaleye çekilin. Kuşatma süresinde en az bir turn kazanmış olursunuz ki bu arada komşu eyaletlerdeki orduları kuşatma altındaki eyalete çekebilirsiniz. Aynı turn de kaleye çekilen birliklerde dışarı çıkarıp savaşabilirsiniz. Bunların size en büyük yararı savaş sonunda binalarınız sağlam kalmış olur. Liman şehirlerinde port ve merchant kaybetmek çok acı olabiliyor mesela.

► Prensleriniz başlarda savaşlara sokun. General olarak geliştikçe moral olarak getirileride artıcaktır. Eğer gerekiyorsa krallarıda savaşa sokun. Türkleri yönettiğim oyunda koca haritada İngilizlerle başbaşa kaldım. Daha fazla birimim ve daha iyi teknolojim olmasına rağmen, yaptığım her taktikte yenildim. Bir kaç kez denedikten sonra Sultan ve iki Prensi de orduya kattım. Bir önceki kadar zorlanmadan savaşı kazandım. Ama Sultan ve prenslerin moral katkısıda bir yere kadar tabi. Paldır küldür dalmayın asla.

► Strateji haritası hoş görünmesinin yanında sadece grafikleri ile bize birçok bilgi vermekte. Arazi şekillerine dikkat edin dağlık mı, ova mı vs ve taktiklerinizi buna göre geliştirin. Okçular ve ateşli silahlar yağmurlu, karlı ve, rüzgarlı havalarda oldukça zayıf kalıyorlar. Atlı birlikler çölde zayıf, ayrıca ormanlık alanlarda savaşamıyorlar. Savaş anında araziyi kullanın.

► Düşaman sizden daha kalabalıksa sisli havalarda saldırmayı tercih edin. Biraz vaktinizi alsada düşmanı daima en az bir taburla arkadan kuşatın. Paniğe kapılan bir birlik diğerlerininde kaçmasına sebep olucaktır.

► Savaş anında cursor' her birliğin üstüne getirip o an en hissettiklerine bakın. "Worried about the flanks" vs şeklinde mesajlar çıkmakta bunları takip edin. Kaçan arkadaşlarını görenler de paniğe kapılacaktır hemen destek birlik gönderin.

► Sıcak çatışmaya girmeden önce haritada pozisyonunuzu alırken birlikleri koşturmayın. Hem disiplinleri bozulacak hemde daha çabuk yorulacaklardır.

► Savaş alanında yüksekte olmak her zaman daha avantajlıdır. Hem okçuların menzili uzar, hem de saldırıya geçtiğinizde düşmanı daha hızlı ve daha güçlü vurabilirsiniz.

► Eğer düşman birimlerinin özelliklerini bilmiyorsanız, düşman görüş alanına girdiğinde cursor' u düşman birlikleri üzerinde gezdirerek birimlerin özelliklerini görebilirsiniz. Atlı birliklere karşı iyi savunma, zayıf saldırı gibi özellikleri sürekli yazıyor birimlerin üstünde tuttukçe cursoru göre taktik değiştirme şansınız olur böylece.

► Savaşın kaderini okçular ve atlı birlikler değiştirir. Yeteri kadar okçunuz varsa düşman la göğüs göğüs' e çarpışana kadar oldukça hasar verebilirsiniz. Atlı birlikler de vur kaç taktikleri için bire birdir. Atlı birlikler daha hızlı hareket ettiklerinden oldukça çabuk bir şekilde düşmanın arkasına dolaştırabilir savaşın en kızgın anında arkadan saldırarak düşmanı darmadağan edebilirsiniz.

► Okçular kendi adamlarınızıda oklayabiliyor bu yüzden menzil içinde kimler var buna dikkat etdin. Kendi adamlarınızıda vursanız birbirine girmiş kalabalığı oklamak bazen iyi bir fikir olabilir.

► Esir aldıklarınızı boğazlayabiliyorsunuz savaş anında. Eğer zorlu bir savaş yaşıyorsanız esirleri mutlaka öldürün durmadan. Bazen düşman generali de bu esirlerin arasında oluyor ve gırtlakladığınızda savaşın gidişatı bir anda değişiveriyor.

► Esirleri öldürmediğinizde savaşın bitiminde size esirleri ne yapmak istediğiniz soruluyor. Serbest bırakabiliyorsunuz yada köle yapıyorsunuz (enslave) ki sağlam paralar bırakıyor bu.

► Sürekli savaştıkça birliklerin asker sayıları oldukça düşüyor. Maksimum 16 birliği savaş alanına sürebildiğimizi düşünürsek bu oldukça tehlikeli oluyor bir süre sonra. Savaşa sürdüğünüz birlikleren örneğin cavalary archers birliğinden önceki savaşta sadece 4 birim hayatta kalmış ve bu dört kişi 1 birliğin slotunu dolduruyor. Savaş anında fark ettiğinizde bunu hemen birliği withdraw edip destek kuvvetlerini çağırabilirsiniz ancak bu oldukça zaman alıyor. Bu yüzden savaşlardan sonra birlikleri bir gözden geçirin ve bu durumdakileri disband edin yani emekliye ayırın.

► Savaş alanına ilk çıkan 16 birlik saldırdığınız eyalete ordularınızı soktuğunuz sıraya göre belirleniyor. Ve ilk 16 dan sonra yedek birliklerde buna göre savaşa dahil oluyor. Dikkat etmeniz gereken en yüksek rütbeli generalin ordusu her zaman önceliği alıcaktır, eğer ikinci ordunuzun generali daha yüksek rütbeli ise onun ordusu savaş alanında yerini daha önce alıcaktır. Taktiklerinizi buna göre kurmanız çok önemli. Tam bitirdim düşmanı dediğinizde takviye olarak şovalyeler vs beklerken 100 peasants gelirse bir anda kaybedebilirsiniz savaşı.

► Kale kuşatmalarında gate yani kalenin kapısını değil de yan duvarları yıkmanız her zaman daha avantajlı olucaktır. Hem yıkılan kale duvarı altında kalan askerleri de öldürücektir hem de hücum' a geçtiğinizde yüzlerce asker küçücük kale kapısına sıkışıp kalmayacaktır.

► Kuşatma silahlarını alana yerleştirdikten sonra tekrar hareket ettiremiyorsunuz. Yerleştirirken ne yöe baktıklarını ve menzillerini mutlaka kontrol edin. Küçük çaplı kalelerde pek sorun olmasada büyük ve güçlü kaleleri kulattığınızda ordunuzu mümkün olduğu kadar uzakta konumlandırın kaleye. Aksi taktirde surlardaki okçular, kulelere yerleştirilmiş balista ve benzeri silahlar canınıza okuyacaktır.

► Kale duvarlarında gedikler açıldıktan sonra en kısa ve güvenli yol atlı birliklerde hızla kaleye girip temizlemektir. Yaya birlikleri bu durumlarda destek birliği olarak kullanın. Yavaş olduklarından kaleye ulaşana kadar büyük kayıplar veriyorlar ve daha sıcak çatışmaya girmeden kaçmaya başlıyorlar yoksa.

► Eğer kaleyi savunuyorsanız kalede bir iki ba-

lista bulundurmanızı tavsiye ederim. Gerçi kulelerde var zaten diyeceksiniz ama kulelerdekileri kontrol edemiyoruz ve düşman kapıya dayandığında diplerinde duran düşmana ateş edemez oluyorlar. Bulunduracağınız balistaları kalenin kapısına bakıcak şekilde içeri yerleştirin. Yukarıdaki menüen bu birim için fire at will seçili olsun. Gate yıkıldıktan sonra yapay zeka önce kapıdan girmeye çalışacaktır ki balista bu noktada harikalar yaratıyor. Kapıdan geçmeye çalışırken sıkışan yüzlerce askere ateş açması ile tam bir katliam yaşanıyor. Eğer late period a kadar geldiyseniz kapı ya bakan bir top yerleştirerek kan gölünü iki misli büyütebilirsiniz tabi.

► Kale savunacağınız zaman en az bire atlı birliği kalenin arkasına, kalenin dışında düşman gözünden uzak bir noktaya yerleştiemeye gayret edin. Bu birliği muhtemlen kaybedicez ama bize kaleyi elimizde tutma şansı vericekler. Bu birliği düşmanın konumuna göre uzak bir noktadan dolaştırıp yada direkt olarak kuşatma silahlarına saldırtın. Başka bir düşman biriliği ile yolda karşılaşmamalarına dikkat edin yoksa daha hedefe ulaşmadan birlik filan kalmayacaktır. Kuşatma silahları yüksek ateş güçlerine karşı oldukça zayıf ve savunmasızlar. Bir iki kılış darbesi ile darmadağın olucaklardır. Atlı birliği close formation ve wedge formation tutmayı unutmayın. Kuşatma silahları olmayan düşman ya geri çekilecek yada kazma kürek kapıya girişecektir ki oldukça uzun zaman alıyor kapının yıkılması bu birimlerle. Gerisi ise oturup izlemek ten ibaret. İçeri girmeyi başaran zavallılarıda kılıçtan geçiriverirsiniz artık.

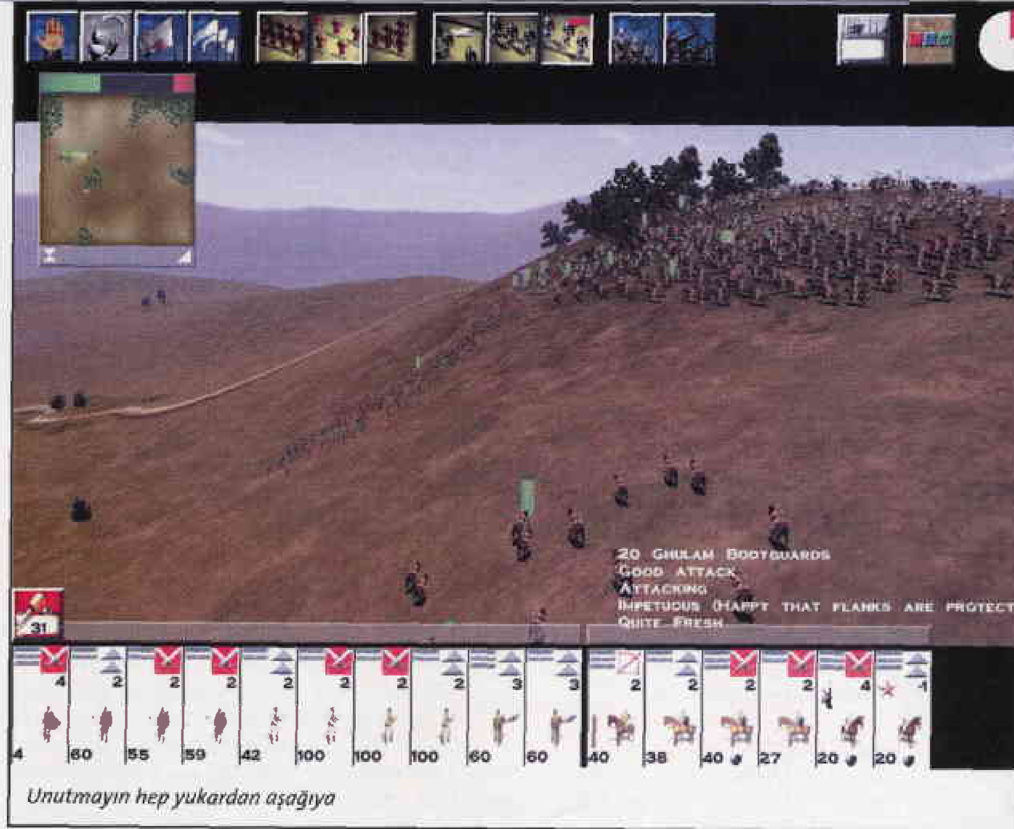
► Yukarda anlattığım savunma taktiği özellikle multiplay oynarken oldukça işe yarıyor mutlaka deneyin. (Sinan naber)

► Savaş alanındaki taktikler sınırsız burada bahsetmek oldukça zor bu yüzden baisteç edğinirsek:

► Eğer ok atışı altında iseniz ve birliklerinizi geri çekmek istemiyorsanız loose formation' a geçirin askerleri. Toplu halde olanların vurulması daha kolay bu formasyon da askerler birbirlerinden uzaklaşıcak. En azından zaiyat azalıcaktır.

► Yukarda olmanın her zaman daha avantajlşı olduğunu unutmayın. Düşman aşağıdan saldırırken acele etmeyin ve bekleyin. Özellikle zırhlı birlikler oldukça yorulacaktır tırmanma esnasında ve yorgun birliklerin moral' i daha çabuk düşecektir.

► Düşman saldırıya geçtiğinde saldırıya uğrayacak birliğin özelliğine göre sizde saldırın yada bekleyin. Örneğin mızraklı birliklerin üzerine atlılar geliyorsa kesninlikle müdahale etmeyin. Atlılara karşı defansı oldukça iyi olan mızraklı birlikler üstesinden gelicektir olayın. Tam tersi de örneğin oyundaki en gariban birlik olan peasantlar savunmada oldukça zayıflar ve hemen hemen anında ölüyorlar. Bu yüzden baktınız peasant birliğine saldırıyorlar siz de peasantları gelen birliğe saldırtın. Mantık hesabından öteye gitmeyen bu taktik biraz riskli sayılabilir aslında ama savaş zaten ne riskli değilki.



Unutmayın hep yukardan aşağıya

► Generallerinizi savaşmadıkları zaman arada bir gezdirin sürekli aynı yerde durdukça sıkılacaklardır. Ayrıca bulundukları halkın zeal' ine göre iç savaş çıkartma ihtimalleri artıcaktır.

► Bağnazlık derecesinde zeal' i yüksek olan bir general bulunduğu eyalette inan oranı fazlaca düşerse saldırıya geçebilir. Bu durumda karşınıza bir ekran çıkıcak ve kendisine destek verip vermeyeceğinizi soracak. Bu ekranda biraz vakit geçirin ve general' in gücünü iyi inceleyin kararınızı ona göre verin. Saygı duyulan ve ünvan sahibi bir general' i mutlaka izleyenler olucaktır. Ama zayıf ve başarısız bir general kolayca yenilecektir. Bazı durumlarda ordunun yarısından fazlası general' katılabiliyor ki bu durumlarda destiğinizi eksik etmeyin. Ama kolayca alt edebileceğiniz biriyse kesinlikle boyun eğmeyin.

► Kaznamayacağınız savaşlara kesinlikle girmeyin. Bazen toprak kaybetmek ordularınızı kaybetmekten çok daha iyidir.

► Savaş halinde olduğunuz düşman size ittifak önerirse sakın aldanmayın. Topralanmak için zaman kazanmaya çalışıyordur ve en kısa zamanda tekrar saldıracaktır size.

► Savaş alanında kaçan birlikleri sonuna kadar kovalayın ve hepsini öldürün. Kral' ını öldürüp ortadan kaldırdığınızı sandığınız bir milletin haytta kalmayı başaran prensi ilerde önce rebel olarak ortaya çıkabilir. Bir süre sonra da özgürlüğünü ilan edip krallığı baştan kurabilir. Doğal olarak sizde can düşmanısınızdır.

► Eğer müslüman devletlerden biri ile oynuyorsanız moğol akını başladığında panik yapmayın. Golden Horde siz ona dokunmadıkça size bulaşmayacak ve Rusya üstünden Balkanlara doğru istilasını sürdürecektir.

► Hıristiyan devletler ile oynuyorsanız early period un sonlarına doğru bu akınlara kendinizi hazırlayın.

► Müslüman iken haçlı seferi haberi gelirse seferi başlatan millet' in haritada ki konumuna göre sınır eyaletlerde Jihad başlatın. Sefer size kadar gelirse burada ortadan kalkıcak yada oldukça zayıflayacaktır.

► Monitör' e çok bakıp gözlerinizi yormayın.

► Oyun savaş anında 5 FPS ye düşerse panik yapmayın, upgrade yapın.

► Ben incelemesinde olduğu gibi bu yazıyıda yazamadım ama fazla kafaya takmayın.

► Bir sorununuz olursa bana mutlaka mail atın.

► Yazmıyorum belki ama yuttum oyunu yuttum.

► E size iyi günler artık bende sıkıldım sizi de sıkmayayım.

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Hack&Slash'e davetiye - Bölüm 2

Icewind Dale 2

"Yazının bu devam bölümünde yalnızca her Chapter'da karşılaşacağınız önemli yerleri anlatacağım."

CHAPTER 2

Western Pass - Oswald'ın gemisi

Masadaki kitabı okuyup Oswald ile konuştuğunuzda gemiyi tamir etmek için gereken malzemelerin listesini öğreneceksiniz. Bu malzemeleri şuralarda bulabilirsiniz:

Fresh Spider Silk: Dışarıdaki Frost Spider'ların üzerinde
Botthe of Thrym Extract: Geminin içinde
Belladonna Paste: Illium Ar'ghrenoir'de
A Smidgen of Iron Ore: Herhangi bir büyüsüz silah
Two Diamonds: Biri geminin içinde, diğeri Aurilite Köyünde
Wood: Geminin dışında

Western Pass - Aurilite Köyü

Köye geldiğinizde Odea Winterthaw tarafından karşılanacaksınız. Ona bu köyde neden istenmediğiniz hakkında sorular sorun. Eğer grubunuzda oldukça yüksek Diplomacy değerine sahip biri varsa Odea veya Illium Ar'grenoir ile konuşarak size Belladonna Paste'i ve bu bölgeden sorunsuz geçme iznini vermelerini sağlayabilirsiniz. Aksi halde savaşmak zorunda kalacaksınız ve tüm Aurilite'leri öldürerek Belladonna Paste'i alacaksınız.

Temple Outside - Aurilite Holy Symbol

Aurilite Temple'a giderken karşılaşacağın ız kapıları açmak için Aurilite Holy Symbol bulmanız gerekecek. Eğer tüm haritayı açarsanız dört tane donmuş adam göreceksiniz. Rogue'nuza Hide kullandırıp tepedeki kolların yanına götürün. Ortadaki kolu çektiğinizde alttaki buz kırılacak ve Holy Symbol'ü alacaksınız.

Temple Outside - Crystal Golem

Crystal Golem'i öldürebilmenin tek yolu yine taşları kullanmak. Rogue'nuz kolların yanındayken Golem'i donmuş adamların olduğu yere doğru çekin. Golem donmuş adamların yanından geçerken (grubunuzdan kimsenin yakında olmamasına dikkat ederek) üstteki kolu çekin. Golem taşların altında kalarak ölecektir.

Not: Crystal Golem'lere yalnızca Bashing zararı veren silahlar etki edebilir.



Temple Outside - Queen Remorhaz

Bu mağaradan çıkabilmek için yolunu Queen Remorhaz'ın kapattığı yerden geçmeniz gerekiyor. Queen oldukça güçlü bir düşman çünkü menzilli saldırısıyla karakterlerinizi etkisiz hale getirebiliyor. Eğer onu öldürmeyi başaramazsanız kullanabileceğiniz kolay bir taktik var. Donmuş adamların olduğu yerdeki Remorhaz'ı buraya kadar peşinizden getirebilirseniz iki Remorhaz'da size karşı nötr duruma geçiyorlar.



Temple Outside - Sherincal

Sherincal'ın bulunduğu yere geldiğinizde yalnızca onunla değil, etrafındaki bir sürü zorlu düşmanla da savaşacaksınız. Burada ilk olarak yavaş yavaş ilerleyerek alt tarafta bulunan düşmanları temizlemeye çalışın. Uygun bir vakit buldunuz anda iki tane menzilli silah kullanabilen karakterinizle üst kattaki kolları vurun. Bu kollar merdivenlerin açılıp kapanmasını kontrol ediyorlar. Merdivenler açıldığı anda tüm karakterlerinizi üst kata gönderin ve yine kollara vurarak merdivenleri kapatın. Böylece büyük ihtimalle üst katta Sherincal ile baş başa kalacaksınız. Altta kalanlara ise Cloud Kill ve Fireball gibi büyüler yapabilirsiniz. Sherincal'ın özellikle büyüye karşı direnci az olduğundan bir yandan savaşçılarınızla saldırırken, diğer yandan büyücünüzle Magic Missile, Acid Arrow gibi büyüler yaparak kolayca öldürebilirsiniz.



Temple Floor 1 - Dais

Dais Chamber'daki Lysara'yı öldürdükten sonra odanın ortasındaki Dais'i kullanabilirsiniz. Dais'e sağ veya sol tarafından tıklayarak belirli yönlere döndürmelisiniz. Dais'i kullanabileceğiniz üç ayar şunlar:

Oria'nın odasını aç: Sola tıklayarak Güneybatı, sağa tıklayarak Kuzeybatı
Hücrelerin Anti-magic kalkanını kaldır: Sağa tıklayarak Doğu, sola tıklayarak Batı
Abisai yuvasının kapısını aç: Sola tıklayarak Kuzey, sağa tıklayarak Kuzey

Temple Floor 1 – Painting of Kuldahar

Bu tabloya tıkladığınızda karşınıza çeşitli seçenekler çıkacak. Bir seçeneği seçtikten sonra merdivenlerden indiğinizde, o seçeneğin sizi ışınlayacağı yere ulaşacaksınız. Tabloya söyleyebileceğiniz tüm seçenekleri öğrenmek için ikinci katta bulunan Nickademus ile tüm konularda konuşmalısınız.

Temple Floor 2 – Lightning Prism

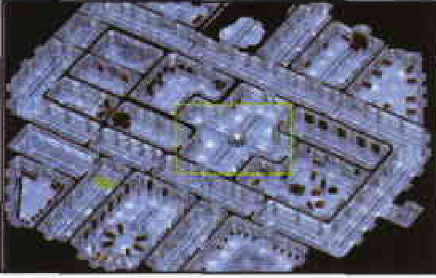
Bu katın tam ortasında bulunan yıldırım prizması sayesinde çok rahat edebilirsiniz. İlk olarak prizmayı kuzeye doğru çevirin ve kolu çekerek bolca yıldırım gönderin. Ortaya çıkan yıldırımlar koridorlarda gezinmekte olan yaratıkların ölmelerine neden olacak. Kuzeyde bulunan aynanın yönünü değiştirerek diğer yöndeki yaratıkları da öldürebilirsiniz. Prizmayı BATI hariç her yöne döndürün ve bolca yıldırım gönderin.

Temple Floor 2 – Battle Squares

Bu odaya girdiğinizde alttaki kolları kullanarak "Battle Mode"a geçin. Üstteki kolları kullanarak



Rank 1'e ayarlayın ve alttan üçüncü kol ile modu çalıştırın. Burada yapmanız gereken gördüğünüz dokuz kareden birine tıklamak ve çıkan yaratığı öldürmek. Yaratığı öldürünce o kare sizin oluyor ve yatay veya dikey üç kareyi aldığınızda kazanıyorsunuz. Bunu bir kez yaptığınızda Oria's Chamber Key sizin olacak (bunu almanız zorunlu). Oria ile savaşırken buraya gelip "Inner Sanctum" modunu açmalı ve bu durumdayken Oria'yı öldürmelisiniz.



Buradaki asıl opsiyonel olay ise şu: Eğer herhangi bir rankta 3, 4, 5, 6 ve 7 kare yan yana olacak şekilde 5 savaş kazanırsanız o rankın şampiyonu oluyorsunuz ve bir ödül kazanıyorsunuz. On rakı da şampiyon olarak bitirdiğinizde ise Battle Square Master oluyorsunuz. Şimdiden uyarayım, savaşlarda yalnızca tek kişi kullanabildiğinizden bunu yapmak hem çok zor, hem de çok uzun zaman alacaktır.

Temple Floor 2 – Altar

Yolunuza devam etmek için bu sunağı mutlaka yok etmeniz gerekiyor. Bunun için öncelikle Nickademus'tan (veya Genie Orlando'dan) Aeij-Kllenzr'ts'in gerçek ismi olan Caged Fury ismini öğrenmelisiniz. Daha sonra yalnızca tek bir karakteri kullanarak sunağa girin ve şeytana gerçek ismini söyleyin. Bunu yaptığınızda bir hortuma dönüşecek ve eğer bu hortuma çarparsanız 70-90 arası zarar göreceksiniz. Bir süre hortum halinde dolaştıktan sonra şeytan yok olacak. Nathaniel'e Bag of Holding'ini bulup verdiğinizde bu Chapter bitiyor.

CHAPTER 3

Wandering Village

Bu köyde Suoma the Elder, Venla the Healer, Tahvo the Huntmaster'dan, dışarıda ise Sordirsin the Tusked'den aldığınız görevleri yapmanız gerekiyor. Bu görevlerin çoğu için yolunuz Fell Wood'a düşecek. Tüm bu görevleri tamamladıktan sonra Isair ve Madae ile ilk savaşımızı yapıyoruz. Köyün girişindeki avcıları Possessed Corpse yaratıklarına dönüştürüyorlar. Eğer grubunuzda Cleric veya Paladin varsa Turn Undead sayesinde hepsini korkutmanız ve rahatça öldürebilmeniz mümkün. Eğer Cleric'iniz Evil ise zaten Turn Undead bu yaratıkları da sizin safınıza çekecektir.



Fell Wood Outside – Limha's House

Kayıp çocuklar görevi için aslında önce Fell Wood'da Carynara the Dryad'ı bulmalı ve sonra Limha'yı suçlamalısınız. Ama eğer grubunuzda bir Paladin varsa Limha ile konuştuğu anda onun içindeki kötülüğü sezecek ve savaşmaya başlayacaksınız. Limha dışarıya çıktığında ilk olarak Agog'u öldürün. Dışarıya çıktığınızda Limha'nın kendisine ufak bir ordu yaratmış olduğunu göreceksiniz. Eğer çağırdığı yaratıkları öldürmeye çalışırsanız, tekrar yenilerini çağıracaktır. Bunun yerine tüm gücünüzü Limha üzerinde kullanın ve sonra diğer yaratıkları öldürün.



Fell Wood Inside

Bu orman oldukça karışık ve bazılarınız yolunu bulmakta çok zorlanacaklar. O yüzden size her ekranda seçmeniz gereken yolu söyleyeceğim. Girdiğiniz ekranlardaki yaratıkları öldürmenize gerek yok. Buraya ilk girdiğinizde amacınız Dryad'ı bulmak olacak. Bunun için ilk ekrandan itibaren sırayla KD, K, B, K, D ve D yönlerine gideceksiniz. Dryad ile konuştuğunuzda size kayıp çocukların yerini söyleyecek.



Tahvo the Huntmaster'dan Sordirsin hakkında görevi aldıktan sonra Fell Wood'da daha ilerilere gidebilirsiniz. Bunun için Dryad'ın olduğu ekrana ulaşıp B, KB, D, GD, KB ve GD yönlerine gidin. Buradaki taşların arasında Drinking Horn'u bulacaksınız.

Ghost Light'ları temizleme görevini aldığınızda Drinking Horn ekranından GD, GD, KD, KB, KB, KD ve GD yönlerine gittiğinizde kendinizi üç Will o' Wisp'in arasında bulacaksınız. Bu yaratıklara büyü pek işlemediği için savaşçı karakterlerinize güvenmek zorundasınız. Protection from Electricity büyüsü burada mucizeler yaratabilir.

Buradaki son görev olan Dark Treant'ları temizleme görevini aldığınızda gördüğünüz Treant'ı izleyip diğerlerini bulacaksınız. Bu yaratıklar üzerinde de ateş büyüleri çok etkili, elinizdeki tüm Fireball büyülerini ve varsa Flaming Oil'leri kullanarak oyuna devam etmenizi sağlayacak yolu açabilirsiniz.

Cold Marshes – Barbarian Gate

Barbarian Gate'e ulaştığınızda ilk olarak Hadbruki ve diğer Barbarian'larla dövüşeceksiniz. Hepsi birden Rage kullandıklarından, özellikle yakın savaşlarda oldukça zarar görebilirsiniz. Bu kısma gelmeden önce kendinize birkaç güçlü yaratık çağırırsanız işiniz kolaylaşır. Görünürdeki tüm yaratıkları öldürdükten sonra geçidi kaplayan kayalara tıklayarak kendinize yol açmalısınız. Ama her sıradaki bir taşa tıkladığınızda alt kısımdan yeni bir Barbarian grubu size saldıracak. Yolu açtıktan sonra da karşıdaki Wyvern'leri öldürmeniz gerekiyor. Eğer sayıları fazla gelirse geçide doğru geri çekilin ve teker teker öldürün.



River Caves – Hook Horror

River Caves'te karşılaşacağınız en büyük bela Hook Horror yaratıkları. Bu haritada bunlardan o kadar çok öldüreceksiniz ki, bir daha görmek istemeyeceğinizi sanmam. Sırf ana yollarda değil, açtığınız mağara oyunlarında da bunlarla karşılaşacaksınız. O yüzden Rogue ile bunların yerlerini tespit ettikten sonra biraz hazırlık yapmanız gerekiyor. İlk olarak Animate Dead ve Monster Summoning ile 4-5 tane kuvvetli yaratığı grubun önüne çağırın. Rogue ile Hook Horror'ların dikkatini çekip grubunuza doğru yönlendirin. Çağırdığınız yaratıklar Hook Horror'larla savaşmaya başladı-







ğında mağaranın koridorlarının dar olmasından faydalanarak Web ve Cloud Kill gibi büyüler kullanarak onları zayıflatın. Burada da Fireball, Cone of Cold gibi bölge büyüleri çok işinize yarayacak.

River Caves – Duergar

Haritanın sol üstündeki Duergar üssüne ilk girdiğinizde buradakiler size karşı nötr olacak. İsterseniz onlar için bir iki görev yapabilirsiniz. Yolunuza devam etmek için burada bulunan kazı aletlerini almalısınız. Ama Duergar'larla biraz konuşunca aslında ne kadar kötü niyetli olduklarını anlıyorsunuz. Eğer onlara burada saldırmazsanız, ileride Monk tapınağını geçtikten sonra zaten size saldıracaklar. O yüzden işlerini burada bitirmenizi öneririm. Bunun için giriş kapısına yakın bir yere Cloud Kill yapın. Orc Slave'lerin çoğu zaten ölecektir. Bu sırada üzerinize saldıranları da dar koridorda rahatça teker teker öldürebilirsiniz.

CHAPTER 4

Black Raven Monastery – Chambers

Manastırda alt kata inme iznini aldığınızda sekiz ayrı testten geçmeniz gerekecek. Bunların bazıları çok kolay, bazıları ise zor. Yine burada da yalnızca tek bir karakterinizi kullanabiliyorsunuz, size tavsiyem bu iş için ya en güçlü savaşçınızı, ya da çağırma büyüleri olan bir büyücünüzü kullanın. Testler ve çözümleri şöyle:

Chamber of Stone: Sırayla birinci, beşinci, üçüncü, ikinci ve dördüncü kolları çekin.

Chamber of Shadows: Sırayla kuzeydoğu, güneydoğu, kuzeybatı ve güneybatı kemerlerinden geçin.

Chamber of Sorcery: Burada amacınız iki Crystalline Monk'u da öldürmek. Ortadan kaybolup geri döndüklerinde kafanıza yıldırım düştüğünden bunu oldukça hızlı halletmeye çalışın. Eğer Monk'lar ortaya çıkarken yükselen platformu fark ederseniz hemen üstüne çıkarak sağlık kazanabilirsiniz.

Chamber of Clockwork: Burada da üç Clockwork Monk'u öldürmelisiniz. Bir Monk ölmeye yaklaştığında kafasında geri sayım başladığını göreceksiniz. Ya ondan iyice uzaklaşmaya çalışın, ya da o Monk'un platformuna çıkıp bekleyin. Aksi halde Monk patladığında çok zarar görürsünüz.

Chamber of Sand: Etraftaki düğmelere basarak peşinizden gelen Monk'ların zarar görmelerini sağlamalısınız. Bunun için sürekli olarak oda etrafında saat yönünde dönmeniz gerekecek.

Chamber of Silk: Tüm örümcekleri öldürün.

Chamber of Battle: İlk olarak Iron Monk'u buradaki platformun üzerine öldürmelisiniz. Böylece duvardaki kolu çekebileceksiniz. İkinci kısım da ise her iki Monk'u da ayrı platformlar üzerine öldürmeniz gerekecek.

Chamber of Immolation: Buradaki Brass Monk'lar çok zorlu ve onları öldürmeye çalışırken bir yandan da alevlere dikkat etmeniz gerekiyor. Eğer büyücünüz Improved Invisibility büyüsü biliyorsa bu odaya onunla girin. Görünmez olduğunuzda Monk'lar size saldırmaz ve odada alev olmaz. Siz de çağırdığınız yaratıklar veya büyülerle Monk'ları öldürebilirsiniz.

Underdark Gate

Buraya geldiğinizde bir Duergar grubu da manastıra saldırmak için ortaya çıkmış olacak. Eğer daha önceden Duergar üssünü temizlemediyseniz, oradakiler de haritanın alt kısmından gelerek size saldıracaklar. Her iki grupla birden uğraşmak çok zor olabilir, o yüzden eğer yapmadıysanız buraya gelmeden önce River Caves'e dönüp tüm Duergar'ları öldürün. İkinci grup Duergar üzerinde ise Web, Slow ve Acid Fog büyüleri oldukça işe yarayacaktır. Bir arada saldıran bu grubu biraz yavaşlattıktan sonra Chain Lightning veya Shroud of Flame ile toplu zarar verebilirsiniz.

Drider Caves – Underdark

Underdark'ın ilk haritasında pek aksiyon olmadığını görenler, bu ikinci haritada aradıklarından fazlasını bulacaklar. Bu harita neredeyse her adımda Drider ile karşılaşacağınız bir yer. Yapmanız gereken görevlerin neredeyse tamamı burada geçecek.

Haritanın güneyindeki Myconid inindeki tüm yaratıkları öldürdükten sonra etrafı araştırdığınızda A Blue Stone bulacaksınız. Bu, ilk haritadaki Oinchack'olp'un istediği taş ama özelliklerini görünce siz de taşı geri vermemeye karar vereceksiniz.

Biraz kuzeydoğuya gidince Imphraili Asserbai'nin çalışma bölgesine geliyoruz. Onunla konuştuktan sonra saldırmayı seçerseniz tüm kafesler açılıyor ve birbirinden güçlü yaratıklarla savaşmanız gerekiyor. Bu yüzden daha onunla konuşmadan kafeslerin önüne Skull Trap, Cloud Kill büyüleri yapın. Kafesler açıldığında tüm yaratıklar Skull Trap büyüsünden etkilenecekler ve bundan sonra öldürmeniz de kolay olacak. Buradaki çalışma notlarından faydalanarak Golem'i canlandırmanız mümkün. Ama bunun için elinizde bir elektrik büyüsü olması gerekiyor. Golem'i canlandırdığınızda, onu kim canlandırdıysa onun hizmetine girecektir. Ayrıca yine notları kullanarak bir Conversion Potion yapmayı unutmayın.

Kuzeybatı köşesinde Ginafae Despana ile karşılaşacaksınız. Ona saldırmayın ve konuşarak ailesinin yanına dönmeye ikna edin. Tüm görevler bittikten sonra ilk haritaya dönüp ödülünüzü alabilirsiniz.

Bundan sonrası Rogue'ya kalmış. Rogue'nuza Conversion Potion'ı verin ve Hide kullanarak haritanın kuzeydoğusundaki Viciscamera'nın yanına gidin. Kalbine iksiri döktüğünüzde tüm yaratık ölecek ve daha fazla Drider yaratılmasını önlemiş olacaksınız. Artık ilk haritaya dönüp yolunuza devam edebilirsiniz.

Z'hinda Citadel – Underdark

Bu geniş yuvarlak kalede aslında yapmanız gereken tek şey ortadaki odada bulunan Elder Brain ile konuşmak. Eğer ona tek istediğinizin buradan çıkıp gitmek olduğunu söylerseniz, büyük bir ihtimalle size izin verecektir. Eğer izin istemek istemezseniz doğrudan ona saldırmanız da mümkün. Çağırdığı yaratıklar sizi pek fazla zorlayamayacaklardır. Gerekli izni bir şekilde aldıktan sonra haritanın sağ üstündeki çıkışa gidin.

Dışarıya çıktığınızda sizi müthiş zorlu bir savaş bekliyor. Zorlu çünkü dışarı adımınızı atar atmaz kendinizi bir sürü yaratığın içinde buluyorsunuz. Bu yüzden dışarı çıkmadan önce dinlenip, gerekli büyüleri ezberleyin. Haste sayesinde işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Savaş başladığında ilk olarak Mirabel ve Majrash'ın oklar ve büyülerle meşgul edin. Bir de bunlar büyü yaparlarsa durum iyice kötüleşir. Tüm savaşçılarınızla Mirabel'e dalıp işini bitirdikten sonra Majrash'ı, sonra da kalanları öldürün.

CHAPTER 5

Kuldahar Valley

Kuldahar Valley'de çok fazla zorlanacağınız nokta yok. Burada yapacağınız alışverişlerle karakterlerinizi en az +4 silahlarla donatmaya özen gösterin. Haritayı açtıkça birçok Yuan-ti grubuyla karşılaşacaksınız, ama eğer önceden bir veya iki Undead çağırdıysanız hiçbiri sizin için sorun





yaratamayacaklar. Kuldahar'daki (sağ tarafa giderek Kuldahar haritasına geçeceksiniz) Gerbash'tan Watchtower anahtarını alıp, Watchtower'da Nathaniel ile konuşmalısınız. Böylece Hrothgar's Gate kapısını açabileceksiniz.

Yuan-ti Temple

Buradaki Yuan-ti aktivitesini temizleyip, Kuldahar'a dönebilmek için yapabileceğimiz iki şey var. Birincisi tapınağın içini tamamen Yuan-ti'lerden arındırmak, ikincisi ise tapınağın girişinde boş olan kısımlara bulduğumu heykelleri yerleştirerek Guardian'ı çağırmak. Guardian ile olan savaş bence oyunun en zor savaşı, o yüzden bunu birazdan anlatırım. Tapınağın içinde bol miktarda tuzak ve başta Yuan-ti'ler olmak üzere çeşitli yaratıklar var. Rogue ile oda oda ilerlerseniz, karşılaşacağınız yaratıklara karşı hazırlıklı olursunuz. Haritanın en sağındaki odada Heartless Dead yaratıkları göreceksiniz. İşte bu odada Guardian'ı çağırmak için kullanacağınız son heykel bulunuyor (diğerleri dışarıdaki ormandaydı). Tapınaktaki tek bulmaca hazine odasının kapısındaki taşlar. En soldaki taş hariç taşlara basmaya başlayın. Bazı taşlara bastığınızda, basılı olanlardan biri tekrar yükselebilir. Bu durumda hemen o yükselen taşa da basın. Tüm taşlara basabildiğiniz zaman kapı açılacak.

Guardian

Tapınağın dışına tüm heykelleri yerleştirdiğiniz anda Chahopek'i çağırmış oluyorsunuz. Bu ejderha size müthiş zor anlar yaşatacak, o yüzden çağırmadan önce gerekli önlemleri almalıyız. Burada kullanacağımız en önemli büyü Otiluke's Resilient Sphere isimli Mage büyüsü. Bu büyüyü yaptığınız karakter hiçbir saldırıdan etkilenmez, ama bu sırada ne hareket edebilir, ne de saldırabilir. Resist Fear büyüleri ile Chahopek'in korkuttuğu karakterlerimizi normale döndüreceğiz. Bu sırada bolca da Healing büyüsüne ihtiyacımız olacak. Son olarak her ihtimale karşı ezberleyebildiğimiz kadar Disintegrate ve Skull Trap büyüsü ezberliyoruz.

Chahopek'in ortaya çıkacağı yere öncelikle birkaç Animate Dead büyüsü yapın. Cleric ve Mage bize lazım olduğundan, ejderhaya zararı da ana savaşçılar vereceğinden bütün heykel parçalarını Rogue'ya (veya zayıf bir savaşçıya) verin. Improved Haste büyüsünü de yaptıktan sonra Rogue hariç karakterleri merdivenin altında bekletin. Rogue heykeli takınca Chahopek gelecek, hemen Rogue'yu onun önüne doğru götürün (bu sırada çağırdığımız Undead'lerle ilgileniyor olmalı). Rogue üzerinde Resilient Sphere kullanın. Artık ejderha Rogue'ya vurmaya çalışırken üzerine savaşçılarınızı salabilirsiniz. Sphere etkisi geçince hemen bir tane daha yapın. Bu sırada tüm Disintegrate'lerle şansınızı deneyin. İşe yaraması için kritik vuruş (20) yapmanız gerekiyor ama denemeye değer.

Guardian öldüğü anda hemen haritanın sol üstündeki geçide koşturun, zamanında yetişemezseniz oyunu tekrar yüklemek zorunda kalıyorsunuz. Kuldahar'a geçtiğiniz anda ise Iselore'la beraber Heartstone Gem'i korumak için ard arda birçok saldırıyı bertaraf etmeniz gerekiyor. Iselore'un da sayesinde bu savaşlar oldukça kolay geçecek. Artık meşhur Dragon's Eye'a gidebilirsiniz.

Not: Chapter'ın geri kalan kısmının geçtiği Dragon's Eye ve Fields of Slaughter haritalarında takılabileceğiniz bazı yerler olabilir. Bu kısımlarda her ne kadar bulmacadan çok savaş ağırlığı olsa da yine de merak ettiğiniz yerler olacaktır. Baştan da söylediğim gibi bu aylık oldukça yer sıkıntımız oldu ve bu sınırlama nedeniyle bu kısmı ayrıntılı açıklamam ne yazık ki mümkün olmadı. Bu yüzden burada veya oyunun tamamında takıldığınız yerler olursa mutlaka bana e-mail gönderin. Nasılsa hepsinin cevaplandığını biliyorsunuz.

CHAPTER SIX

Severed Hand

Burayı önceki oyundan hatırlıyorsunuz, değil mi? Severed Hand haritasında ilk olarak katlar arasında dolaşarak bir sürü ek görev halledeceksiniz. Bunların büyük çoğunluğu getir götür tarzı görevler. Temel amacınız buradaki iblislerin ölümsüzlüğünü yok etmenin yolunu bulmak. Bu hiç de zor bir görev değil ama katlar arasında bayağı mekik dokumanızı gerektiriyor. Bundan sonra da en üst kattan ulaşabileceğiniz dört kuleyi dolaşmalı ve Isair'le Madae'nin neyin peşinde olduğunu öğrenmelisiniz. Son savaş için gerekli tüm görevleri hallettikten sonra onların bir elçisi yanınıza gelecek ve sizi son savaşın gerçekleşeceği odaya ışınlayacak. Asıl önemli olan oyunun bu en son savaşı diyelim ve bununla ilgili taktiklerimize geçelim.

The Final Confrontation : Isair and Madae

Bu da bence oyunun en zorlu ikinci savaşı. Buraya çağrılmadan önce başta Improved Haste olmak üzere koruma büyülerinizi yapmanızı öneririm. Tüm bu son savaş boyunca en çok yararlanacağınız büyü Animate Dead ve diğer çağırma büyüleri. Gerekli olan diğer büyüleri birazdan göreceksiniz.

Aslında bu savaşın çok kolay bir yolu var. Eğer Protection from Magic büyüsünü biliyorsanız savaş başlar başlamaz Madae ve Isair'e bu büyüyü yapın. Büyünün etkisi sayesinde kendi üzerlerinde koruyucu büyüleri yapamayacaklarından ikisini de çok kolay öldürmeniz mümkün.

İkinci bir kolay yol ise Cleric büyüsü olan Insect Plague kullanmak. Eğer bu büyüyü zamanında yapmayı becerirseniz ve etkili olursa Isair de, Madae de hiçbir büyü yapamayacaklar. Madae büyü yapamadığı zaman kesinlikle bir tehdit içermiyor ve onu öldürmeniz iyice kolaylaşıyor.

*Bu ikisini beceremezseniz savaş başladığı an*da hemen odanın sol alt köşesine gidin. Hem Cleric, hem de Mage ile çağırma büyüleri yapmaya başlayın. Amacınız haritanın alt tarafında mümkün olduğunca çok yaratık oluşturmak. Yukarı tarafa da bir iki tane Delayed Blast Fireball bırakarak buradan gelecek yaratıkları da kontrol altına alın. Eğer şanslıysanız bu sırada Madae size doğru gelmeyecek ve sadece Isair ile savaşacaksınız. Madae süreli Blasphemy büyüsü yapıyor ve bu büyü herkesin Hold olmasına neden oluyor. Bu yüzden Madae varken bu savaşı geçmek pek mümkün değil. Isair'in etrafını çağırdığınız yaratıklarla çevirdiğinizde Lower Resistance büyüleri ile onun büyüye karşı olan direncini azaltın. Biraz zarar görmeye başladığı anda tüm savaşçılarınızla üzerine saldırın. Bu sırada büyücünüzle Magic Missile dahil her türlü saldırı büyüsü yapmanızı öneririm. Diğer karakterler de ellerindeki +4, +5 ok ve diğer menzilli silahlarla Isair'e saldırmalılar. Isair'e yeterince zarar verdiğinizde ikisi de güçlenmek için başka bir odaya kaçacaklar. Ama hatırlarsanız buraya gelmeden önce onların güç aldıkları havuzu etkisiz hale getirmiştik. Savaşın ikinci kısmı başlayana kadar gerekli koruma ve iyileştirme büyülerini yapabilirsiniz. Onların bulunduğu odaya gittiğinizde ise savaşın ikinci kısmı başlayacak. Eğer biraz şanslıysanız toparlanmalarına izin vermeden tüm savaşçılarınızla saldırdığınız Isair'i öldürecek kadar yaralayabilirsiniz. Zaten bu savaşı kazanmanız için Isair veya Madae'ye zarar vermeniz yeterli. İkisiyle de ilgilenmenize gerek yok. Eğer onlara burada zarar veremeyeceğinizi düşünüyorsanız geriye çekilmeye başlayın. Geçen sefer çağırdığınız yaratıkların yanına dönün ve yine ilk taktiği kullanın. Bu sırada Disintegrate büyülerini de denemeyi unutmayın. Bu büyüyü başarıyla uyguladığınız anda savaş otomatik olarak bitecektir.

Eser Güven | eser@level.com.tr

Son zamanlarda tek tük çıkmakta olan adventure oyunlarına bir yenisi daha eklendi.

Largo Winch

Her ne kadar bu oyunu 'klasik' sınıfına sokamasak da, en azından 2 sayfa ayırmalıyız diye düşündük. Yerimiz çok kısıtlı olduğundan yazı sırasında fazla edebiyat yapamayacağım :) Bunun yerine yapmanız gereken her şeyi adım adım göreceksiniz. Böylece sadece takıldığınız kısmı geçmek için yapmanız gereken eylemi okuyabileceksiniz. Bu yazıyı hazırlarken, kılavuzundan yararlanmama izin verdiği için Patrick Durold'a teşekkürler.

Yardım Galası

Koridor •Merdivenlerden çıkın ve çift kapılardan girin **VIP Odası** •Sola gidin, John ve Candy ile konuşun. | Sola gidin, Simon ve Vaness ile konuşun. | Sola gidin ve bardan şampanya bardağını alın. | Sola gidin ve şampanyayla zarfı alın | Zarfı inceleyin (basın rozeti) | Dışarı çıkın **Balkon** •Jenny ile konuşun **VIP Odası** •Sağa gidin, Sharon ile konuşun. | Sola gidin, John ile konuşun. | Sola gidin, Vanessa ile konuşun **Balkon** •Soldaki bitkiden bahçe çapasını alın. | Soldaki trabzana tırmanın. | Sola gidin, basın rozetini pencere üzerinde kullanın **Koridor** •Merdivenlerden aşağı inin ve çapayı panel üzerinde kullanın **VIP Odası** •Simon ile konuşun. | Sola gidin ve John ile konuşun. | Sola gidin ve Sharon ile konuşun. **Balkon** •Jenny ile konuşun. **VIP Odası** •Sharon ile konuşun. | Şampanyayı bardak üzerinde kullanın | Bardağı Sharon'a verin.

Sharon'ın Dairesi

Mutfak •Çift kapılardan geçin. **Oturma Odası** •Piyanonun yanındaki sandalyeden CD'yi alın. | CD'yi bilgisayar üzerinde kullanın

Vera Cruz Laboratuarları

Dışarısı •Güvenlik elemanı ile konuşun. | İçeri girin. **Resepsiyon** •Kırmızı dergiyi alın. | Dergiyi inceleyin (Largo'nun resmi olan makale) | Sekreter ile konuşun. | Makaleyi sekretere verin. | Maroto ile konuşun. | Sekreter ile konuşun. | Jenny ile konuşun. **Barınak** •Soldaki yoldan ilerleyin. | Raftan çekici alın. | Geri dönün, çekici cam üzerinde kullanın. | Yangın söndürücüsünü alın. | Yangın söndürücüsü yılan üzerinde kullanın. **Resepsiyon** •Maroto ile konuşun. **Laboratuar 1** •Sarışın bilim adamıyla konuşun. | Esmer bilim adamıyla konuşun. **Ambar** •Asansörden sonra soldaki kapıdan geçin. **Laboratuar 2** •Köşeden dönerek ilerleyin, dosya dolabını açın (güvenlik dosyası). | Salma ile konuşun. | Çalıştığı masanın diğer tarafındaki mikseri alın. **Ambar** •Güvenlik elemanı ile konuşun **Laboratuar 1** •Mikseri sarışın bilim adamına verin. | Sarışın bilim adamıyla konuşun. **Laboratuar 2** •Salma ile konuşun.

Jack Place'in Evi

Dışarısı •Kapının solundaki saksının içinden anahtarı alın. | Anahtarı kapıda kullanın. **İçerisi** •Koltuğun yanından dolaşın ve kitabı alın. | Kitabı inceleyin (kağıt parçası) | Diğer odaya geçin. | Masanın yanındaki çöp tenekesini inceleyin (kaset). | Buzdolabını açın. | Test tübünü alın. | Test tübü ile kağıt parçasını birleştirin (kağıt üzerinde AGYLAP yazacak). | Bilgisayarı kullanın ve AGYLAP şifresini girin. | Diğer odaya geçin. | Kaseti telesekreter üzerinde kullanın. **Dışarısı**

W Binası

Resepsiyon •Sağ kapıdan girin. **Largo'nun ofisi** •Bilgisayarı kullanın. **Resepsiyon** •Asansörü kullanın. **Toplantı odası** •Sharon ile konuşun. | John ile konuşun (Lundwana madeni satışı). | John ile konuşun. **Ana bilgisayar odası** •Joy ile konuşun. •HACK 1 (Hack tablosuna bakın)

Vladimir'in Evi

Koridor •Zili çalın. | Kapıcı ile konuşun (eski KGB ajanısınız, Rusya için çalışıyorsunuz) **1. kat** •Simon'a 3A dairesinin kapısını açtırın. **2. kat** •Simon'a 3B dairesinin kapısını açtırın. **Daire 3B** •Yataktan kırışmış çarşafı alın. | Dolabı açın. | Temiz çarşaf alın. | Kirli çarşafla temiz çarşafı birleştirin (ip) | İpi balkon demirleri üzerinde kullanın. **Koridor** •Sigortayı sökün. **1. kat – Vladimir'in dairesi** •Sandalyede asılı olan ceketi inceleyin (kibrit). | Yerden ufak altın anahtarı alın. | Telesekreteri kullanın. | Çöp tenekesini inceleyin (yanmış faks). | Yanmış faksı inceleyin. | Bilgisayarı inceleyin. **Koridor** •Ufak altın anahtarı, posta kutusu üzerinde kullanın (zarf). | Zarfı inceleyin (mektup). | Mektubu inceleyin (hesap). **Vladimir'in Dairesi**

Omega Inc.

Resepsiyon •Sekreterle konuşun (Olga). | Hesapları Olga'ya verin **Merdivenler** •Oradaki adamla konuşun. •Adamdan jeton alın. **Resepsiyon** •Jetonu kahve makinesinde kullanın. **Merdivenler** •Kapıdan geçin. **Koridor** •Tornavidayı alın. **Vladimir'in ofisi** •Tornavidayı çekmece üzerinde kullanın. •HACK 2 (Hack tablosuna bakın). •Dışarı çıkın

Gagarine's Paradise

Bar •Sarhoşla konuşun. | Barmen ile konuşun (Ulla-Ulla ısmarlayın) | Tanja ile konuşun. **Küçük oda** •Süpürgeyi alın. | Ecza dolabını açın. | Uyku ilacını alın. **Bar** •Ulla-Ulla için. | Kibriti inceleyin. | Telefonu kullanın (9002472832). | Tanja'nın kardeşi olduğunuzu söyleyin, öksürün. | Bardaki votka bardağında uyku ilacını kullanın. **Dışarısı** •Yangın merdiveninde süpürgeyi kullanın. | Merdiveni kullanın. **Yukarısı** •Adamı inceleyin (tabanca, çakmak). | Kapıdan girin. **Gangster odası** •Votka şişesini itin. | Çakmağı para üzerinde kullanın. **Dışarısı** •Simon'ı izleyin, kapıyı açın.

Vorograd Havaalanı

Dışarısı •Küreği alın. | Küreği fıçı üzerinde kullanın. | Arabayı itin. | Kutudan paçavrayı alın. | Alkol şişesini alın. | Paçavra ile şişeyi birleştirin. | Vladimir'e molotof kokteyli atın.





W Binası

Resepsiyon •Candy ile konuşun. **Largo'nun ofisi** •Bilgisayarı kullanın. **Toplantı odası** •John ile konuşun (Mentek satın alma) | John ile konuşun. **Ana bilgisayar odası** •Joy ile konuşun. **Largo'nun ofisi** •Resmi inceleyin (odanın solunda)

Sarjevane

Giriş •Araç kutusunu açın. | Çekici alın. | Metal oku alın (soldaki duvarda). | Su borusunu inceleyin. | Metal halkayı alın. | Metal oku elektrikli dolap üzerinde kullanın. | Dolabı inceleyin. | Çekiç ile metal halkayı birleştirin (düzleştirilmiş metal halka). | Düzleştirilmiş metal halka ile dolabı kullanın. | Merdivenlerden yukarı çıkın. **Ana bölge** •Sağa gidin, merdivenlerden çıkın, sağa gidin ve tekrar merdivenlerden çıkın. | Çift kapılardan girin. **Satranç odası** •Diğer taraftan çıkın. **Çatı** •Kapıdan geçin. **Nerio'nun ofisi** •Garip heykeli alın. | Tüm heykelleri inceleyin. | Tüm heykellerin üst kısımlarını uygun alt kısımlarla birleştirin. | Heykelleri sunağa yerleştirin (Joseph, Jesus ve Maria). | Masanın çekmecesini açın. | Ufak anahtarı alın. | Ufak anahtarı dolapta kullanın. | Beyaz şahı alın. | Gizli kapıdan geçin. **Nerio'nun mağarası** •Bardan şişeyi alın. | Masadan satranç kılavuzunu alın. **Ana bölge** •Şişeyi çeşme üzerinde kullanın (dolu şişe) **Nerio'nun mağarası** •Dolu şişeyi kurna üzerin-

de kullanın. | Siyah şahı alın. **Satranç odası** • Satranç tahtasını inceleyin. | Satranç kılavuzunu, satranç tahtası üzerinde kullanın. | Beyaz şahı satranç tahtası üzerinde kullanın. | Siyah şahı satranç tahtası üzerinde kullanın. | Satranç tahtasını kullanın. | Taşları kitaptakine uygun olarak ayarlayın. | Gizli geçide girin. **Harf odası** • Harfler üzerinde MAURICE kelimesine oluşturacak şekilde ilerleyin. **Gizli şapel** • Sunağı inceleyin. | Küçükken hepimizin oynadığı şekil oluşturma oyununu oynayarak bulmacayı çözün.

W Binası

Resepsiyon • Candy ile konuşun. **Largo'nun ofisi** • Bilgisayarı kullanın. **Toplantı odası** • John ile iki kez konuşun. **Ana bilgisayar odası** • Joy ile konuşun. | Kerensky ile konuşun. | Bilgisayarı kullanın. • HACK 3 (Tabloya bakın) **Largo'nun ofisi** • İki kez bilgisayarı kullanın. **Ana bilgisayar odası** • Joy ile konuşun. | Kerensky ile konuşun. | Joy ile konuşun. **Resepsiyon**

Malatestano

Köy • Yaşlı adamla konuşun. | Çocukla konuşun. | Satıcıyla konuşun. **Köyün dışı** • Arabayı açın. | Kemeri alın. | Anahtarlığı alın. | Anahtarlığı arabada kullanın. | Bagajı açın. > Seloteybi alın. **Yamaç** • Servis asansörünü inceleyin. | Kemeri asansörde kullanın. | Servis asansörünü inceleyin. **Köy** • Yaşlı kadınla konuşun. **Yamaç** • Ronaldo ile konuşun. | Çalıları inceleyin (dal). | Seloteyp ile dalları birleştirin (sopa). | Sopayı çocuk üzerinde kullanın. **Köy** • Gümüş kolyeyi alın. | Yaşlı kadınla konuşun. | Kolyeyi satıcıya verin (gaz tenekesi) **Yamaç** • Gaz tenekesini asansörde kullanın. | Asansörü kullanın.

Malatestano Manastırı

Asansör • Paçavrayı alın. | İpi alın. | Sepeti açın. | Monk cüppesini alın. | Monk'u inceleyin. | Paçavrayı Monk üzerinde kullanın. | İpi Monk üzerinde kullanın. **Bahçe** • Karşıdaki çift kapılardan girin. **Kilise** • Soldaki resmi indirin. | Düğmeye basın. | Heykelde manyetik kart kullanın. | *Girişin yanındaki küçük kapıdan girin.* **Mum odası** • Asansörü kullanın. **Bahçenin üst katı** • Karşıdaki kapıdan geçin. **Kitaplık** • En sağdaki masadan kırmızı *kitabı alın. | En soldaki masadan yeşil kitabı alın.* | Kırmızı ve yeşil kitapları inceleyin. | Kırmızı kitabı rafa yerleştirin (alt kat). | Yeşil kitabı rafa *yerleştirin (üst kat). | Gizli raftan kırmızı kitabı alın.* | Gizli raftan yeşil kitabı alın. **Bahçe** • Kapıdan geçin. **Monk odaları** • Joy ile konuşun. **Kitaplık** **Gizli geçit** • Hacı alın. | Hacı kilit üzerinde kullanın. **Depo** • Gaz maskesini alın. | Sağdaki kutuyu açın. | Gaz bidonunu alın. | Bıçağı alın. **Monk odaları** • Havalandırma ızgarasını inceleyin. | Izgara üzerinde gazı kullanın. **Gizli geçit** • Envanterden gaz maskesini seçin. | Kapıyı açın. **Bilgisayar odası** • Bilgisayarı kullanın. | El tarayıcıda bıçağı kullanın. | El tarayıcıyı kullanın. **Ana bilgisayar odası** • Sağ tarafta ortadaki bilgisayarı kullanın. • HACK 4 (Tabloya bakın). **Ofis** • Siyah heykeli çevirin. | Düğmeye basın. | Bilgisayarı kullanın. • HACK 5 (Tabloya bakın). **Bilgisayar odası / Bahçe / Asansör** • Kolu çekin.

Vera Cruz Laboratuarları

Dışarısı • Kerpeteni demir ve kablo üzerinde kullanın (ince kablo) | Kerpeteni ince kabloyla kullanın. | Kabloyu çit üzerinde kullanın. | Kerpeteni çit üzerinde kullanın. | Çitin altından sürünün. **Avlu** • Duvarların arkasından çömelerek ilerleyin. | Soldaki nöbetçiyi yakalayın. | Nöbetçi üzerinde 'beeper' kullanın. | Merdivenlerden çıkıp kapıda levye kullanın. **Laboratuar 2** • Kapıyı açın. | Asidi ve uyku hapını alın. | Üzerinde 'Silo' yazan kapının yanına gidin. **Barınak** • Kablo makarasını alın. **Laboratuar 2** • Makarayı duman detektöründe kullanın. | Demiri, duman detektöründe kullanın. | Makarayı duman dedektöründe kullanın. | Asidi duman dedektöründe kullanın. | Kapıyı açın. **Laboratuar 1** • Levyeyi kilitli kapıda kullanın. | Kapıyı inceleyin. | Kapıyı açın. **Depo** • Rafı inceleyin (DVD) **Dışarısı**

W Binası

Largo'nun ofisi • Bilgisayarda DVD'yi kullanın. | Bilgisayarı kullanın. **Toplantı odası** • John ile iki kez konuşun. **Ana bilgisayar odası** • Bilgisayarı kullanın.

Sharon'ın Dairesi

Koridor • Kapıyı 3 kez çalın. | Kapıyı açın. **Mutfak** • İlerleyin. **Yatak odası** • Smokini alın. | Saç tokasını alın. | Makası alın. | Makası katlama üzerinde kullanın (kağıt). | Kağıdı kapıda kullanın. | Tokayı kapıda kullanın (anahtar). | Anahtarı kapıda kullanın. | Kapıyı açın. **Oturma odası** • Plastik cetveli alın. | Yapıştırıcıyı alın. **Mutfak** • Çatalı alın. | Burbon şişesini alın. | Cetvelle yapıştırıcıyı birleştirin. | Cetveli çatal üzerinde kullanın (kuplaj). **Oturma odası** • Kuplajı akvaryumda kullanın. | urbonu akvaryumda kullanın (anahtar). **Mutfak** • *Anahtarı kapıda kullanın. | Kapıyı açın.* **Koridor** • Pencereden çıkın.

Sarjevane

Nerio'nun ofisi • Bilgisayarı kullanın. • HACK 6 **Nerio'nun mağarası** • Salma ile konuşun. **Ana bölge** • Joy ile konuşun. | Simon ile konuşun. **Nerio'nun ofisi** • Bilgisayarı iki kez kullanın • HACK 7 • Bilgisayarı kullanın **Çatı** • Kolyeyi alın **Gizli şapel** • Günah çıkarma kabininin sağındaki kapıdan girin. **Oda** • Kolu çekin. | Kabloyu alın. | Kabloyu dolapta kullanın. | Kolu çekin. **Gizli şapel** • Günah çıkarma kabinin solundaki kapıdan girin **Ana bölge** • Heykeli itin. **Harf odası** • Tuzağa kolyeyi koyun. **Satranç odası** • Vazoyu kırın. **Ana bölge** • İpi kullanın.

Vapur 1

Dışarısı • Demiri ve ipi alın. | İlerleyin ve demiri metal dolapta kullanın. | Dolabı açın. | Elektrik kablosunu alın. | Kabloyu halka üzerinde kullanın. | Bronz zili çalın. | Aşağı inin, sağa giderek nöbetçileri geçin. | Kovayı alın. | Yukarı çıkıp kovayı doldurun. | Nöbetçiler üzerinde kovayı kullanın. | Kabloyu fişe takın. | Düğmeye basın. | İpe tırmanın. | Merdivene tırmanın.

Vapur 2

Dışarısı • İngiliz anahtarını alın. | Merdivenlerden inip ipi alın. | Yukarı çıkıp kapıyı açın. **İçerisi** • *İki* kat aşağı inip kancayı alın. | Yukarı çıkın ve delikten sürünerek geçin. **Havalandırma 1** • Üst yoldan gidin ve kancayı *fanda kullanın (Bern). | Alt yola* girin ve Bern'i fan üzerinde kullanın. | Delikten geçin. **İçerisi** • Bir kat aşağıdaki yağ bidonunu alın. | *Bir kat aşağı inip yağı ızgarada kullanın.* | Delikten geçin. **Havalandırma 2** • Nöbetçinin kafasına ingiliz anahtarını atın. | Fan üzerinde ipi kullanın. **Kargo odası** • Sayacı *alın. | Salma'nın tanına gidin.* | Sandığı itin. | Yukarı çıkıp düğmeye basın (882). **Depo** • Kutuyu açın. | Patlayıcıyı alın. | *C4'ü alın. | Patlayıcı ile sayacı birleştirin. | Bom*ba ile C4'ü birleştirin. | Saatli bombayı sandık üzerine koyun. | Merdivenden çıkıp kapıyı açın. | Koşun ve kapıyı açın. • Son savaşın ardından oyunu bitireceksiniz.

Eser Güven | **eser@level.com.tr**

HACK TABLOSU

- Y= Yukarı, A= Aşağı, SĞ= Sağ, SL= Sol
- Ix= O anda bulunduğunuz nodu x kez arttıracağınız anlamına gelir (I2 = 2 kez)
- Sx, x kez sıra geçirmeniz gerektiğini gösterir (bilgisayardayken Action yaparak sıra geçirirsiniz)
- A, Action yapmanız gerektiğini gösterir (bir sıra geçecektir)

Hack 1: Y-Y-Y-SĞ-Y-Y-SL-Y-SĞ-A-SL-A-A-A-A-A-A

Hack 2: SĞ-Y-Y-Y-Y-SĞ-A-I4-A-I4-A-SĞ-A-A-Y-Y-Y-Y-SĞ-SĞ-A-S2-SL-SL-A-A-A-SL-SL-A-SL

Hack 3: SL-SL-SL-SL-Y-Y-SĞ-SĞ-Y-SL-Y-SĞ-I4-SL-A-SĞ-SĞ-A-A-SĞ-A-A

Hack 4: SĞ-A-A-Y-SĞ-Y-Y-SĞ-SĞ-SĞ-SĞ-A-A-SL-SL-SL-Y-I4-SĞ-SĞ-A-SL-A-SĞ-Y-Y-SL-Y-Y-A-A-A-SL-SL-A-A-SL-SL

Hack 5: SĞ-SĞ-Y-I4-SĞ-SĞ-I4-SL-I2-Y-I4-SĞ-Y-I4-SL-SL-I4-SL-I4-A-SL-Y-I4-Y-I4-Y-I4-A-A-A-I2-Y-Y-S1-Y-SĞ-A-SĞ-Y-Y-SĞ-A-SL-A-A-SL-Y-Y-SL-SL-A-SĞ-SĞ-A-A-A-A-SL-SL

Hack 6: SĞ-Y-SĞ-Y-SĞ-A-SĞ-Y-SĞ-A-SĞ-SĞ-Y-SĞ-SL-A-I4-A-I4-A-I4-SL-SĞ-SL-I4-Y-I4-Y-I4-SĞ-I4-Y-I4-SĞ-Y-SĞ-A-A-P-Y-Y-S2-SL-A-SL-SL-Y-SL-A-SL-Y-SL-A-SL-A-SL

Hack 7: SL-Y-Y-SL-SL-SL-I4-SL-I4-Y-Y-SL-A-SL-SĞ-S2-SL-A-A-Y-Y-SĞ-SL-A-A-SĞ-A-A-A-SL-Y-(A)-A-I4-S1-Y-Y-SĞ-SĞ-I4-A-SĞ-SĞ-SĞ-SĞ-SĞ-A

hilekar

"Hile yapan insanların birçoğunda kişilik bozuklukları meydana gelmektedir."
Armut Gazetesi Psikoloji Uzmanı
Nalan Porsuk

"Kısa zamanda kilo vermek istiyorsanız hile yapmayın. Hile insanı tombik yapar."
Bilkent Üniversitesi Diyetisyeni
Obez Toparlak

Madden NFL 2003

1. Sınırsız oyuncu edit'leme puanı:
Rosters'a gidin ve Edit Player'ı seçin. Rate'ini 99 yapmak istediğiniz oyuncuyu seçin ve yeteneklerini istediğiniz gibi artırın.

2. Kolay ödüller:
Oyunun iki dakikalık pratik kısmını açın ve oynamak için kendi profilinizden 4 oyuncu seçin. Defans için devamlı `Fire`a basın ve touchdown'lar için her defasında Singleback 4WR All Streaks kullanın.

3. Cheerleader ve Pump Up Crowd kartları:
Game Situation challenge'larını mini-camp mod'unda başarıyla tamamlarsanız, takımınız için Cheerleader veya Pump Up Crowd kartları açılır.

4. Takas:
Eğer takımınızın gruptan çıkamayacağını biliyorsanız, başka bir yerel takımla takas yapın.



Empire Earth: The Art of Conquest

Random Map'i seçin ve Cheat Codes'u aktif hale getirin. Daha sonra `Enter`a basarak aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
my name is methos	Haritanın tamamı ve tüm kaynaklar.
all your base are belong to us	Tüm kaynaklara +100000.
atm	1000'den fazla altın.
you said wood	1000'den fazla odun.
rock&roll	1000'den fazla kaya.
creatine	1000'den fazla demir.
boston food sucks	1000'den fazla yiyecek.
asus drivers	Tam harita.
display cheat	Tüm kod'ları gösterir.
somebody set up us the bomb	Oyunu kazanırsınız.
Ahhhcool	Oyunu kaybedersiniz.
the big dig	Kaynak yok.
boston rent	Altın yok.
uh, smoke?	Odun yok.
slimfast	Yiyecek yok.
girlyman	Demir yok.
mine your own business	Kaya yok.
headshot	Tüm objeleri haritadan siler.
bam	Savaş sisini siler.
columbus	Balıkları ve hayvanları görürsünüz.
i have the power	Seçili olan kahraman veya mana için enerjiyi yeniler.
brainstorm	Anında inşaat ve kaynak.
coffee train	Tüm yapıların inşaatını tamamlar.
the quotable patella	Tüm birimler için level
10'a bedava upgrade	
friendly skies	



Pearl Harbor: Defend the Fleet

Herhangi bir text edit'leme programıyla `\data\ammo` dizini içindeki dosyaları edit'leyin. Burada istediğiniz silah parametrelerini ekleyin. Tikkat mikkat! Bu işlemi yapmadan evvel dosyaların yedeğini alın!



Spring Break (Beach Life US versiyonu)

Ekstra para için, oyun sırasında `Shift` ve `Alt` tuşlarına basılı tutarak istediğiniz rakamı yazın.

Hitman 2: Silent Assassin

1. é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'ları girin. Sonuçları girmeyin.

Kod	Sonuç
god1	God modu.
giveall	Tüm silahlar.
infammo	Sınırsız cephane.
invisible 1	Görünmezlik.

2. Tüm görevleri açma: hitman2.ini dosyasını açın ve `DefaultScene=AllLevels/logos.gms` satırını, `DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms` olarak değiştirin. Oyunu başlattıktan sonra `level select` menüsünden tüm görevleri açabilirsiniz.



Beach Life

Oyun sırasında aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
costa del dosh	Sınırsız para.
quick quick quick!	Hızlı inşaat.
all buildings	Tüm binaları açar.



Spring Break (Beach Life US versiyonu)

Ekstra para için, oyun sırasında `Shift` ve `Alt` tuşlarına basılı tutarak istediğiniz rakamı yazın.

Medieval: Total War

Kod	Sonuç
.matteosartori.	Haritanın tamamını açar.
.deadringer.	1,000,000 Florin.
.mefoundsomeau.	Altın.
.mefoundsomeag.	Gümüş.
.mefoundsomecu.	Bakır.
.viagra.	Demir.
.worksundays.	Hızlı inşaat.
.badgerbunny.	Tüm birimleri ve binaları açar.
.conan.	İsyancılar gibi oynarsınız.



The Sims: Unleashed

Oyun sırasında `Ctrl`, `Shift` ve `C` tuşlarına aynı anda basarak, ekranın sol tarafında bir kutu çıkmasını sağlayın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
rosebud	1000 Simoleons
hist_add	Aile için yeni bir tarih istatistiği ekler
import [FAM dosyası]	Belirtilen FAM dosyası otomatik olarak yüklenir.
prepare_lot	Tamir gerektiren objeleri tamir eder.
crash	Kaza.
water_tool	Akarsular yaratır.
edit_char	Bir karakter mod'u yaratır.
interests	Kişisel özellikler.
draw_all_frames off	Animasyonları kaldırır.
draw_all_frames on	Animasyonları aktif hale getirir.
sim_log end	Ağaç kesimini durdurur.
draw_floorable off	Elektrik şebekesini devreden çıkartır.
draw_floorable on	Elektrik şebekesini devreye sokar.
log_animations	Log animasyonları.
map_edit off	Harita editörünü yok eder.
map_edit on	Harita editörünü aktif hale getirir.
move_objects on	Herhangi bir objeyi hareket ettirir.
browser_failsafe	Browser sorunlarını engeller.
preview_anims off	Ön izleme animasyonunu kapatır.
preview_anims on	Ön izleme animasyonunu aktif hale getirir.
tile_info	Programcı istatistikleri.
history	Aile tarihini kaydeder.
porntipsguzzardo	`Porntipsguzzardo` der.
draw_routes on	Seçili sim'in yolunu görüntüler.
draw_routes off	Seçili sim'in yolunu gizler.
autonomy [1-100]	Düşünme level'ı.
sim_speed	[-1000-1000] Oyun hızı.
edit_grass	[sayı] Çim değeri.
grow_grass	[0-150] Çimin yetişme hızı.
speed	[-1000 - 1000] Sim hızı.

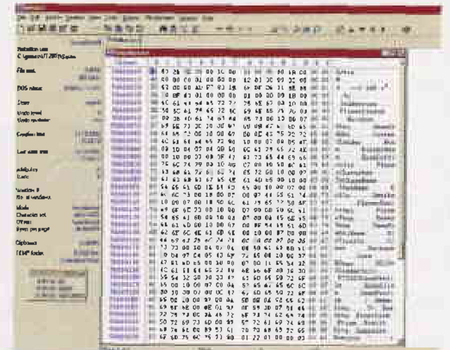


HEX EDITOR BİR NEDİR? NASIL KULLANILIR?

Hex editör, dosyalar üzerinde değişiklik yapmanızı sağlayan bir programdır. Bu program aracılığıyla oyunlarınızın save'lerini veya diğer dosyalarını değiştirerek verilen hileleri yapabilirsiniz. Mesela Fallout 2...

Bir Hex hilesi: Oyuna yeni bir karakter yaratarak başlayın ve oyuna girmeden önce bu karakteri save edin. Daha sonra, oyunun kurulu olduğu dizininden .GCD uzantılı dosyayı bulun. Bu dosyayı bir hex editörüyle açın ve sonu `0000` ile biten satırı `001E` olarak değiştirin. Bu size 30 yetenek puanı kazandıracaktır.

Yapımı edimi: Karakteri save ettikten sonra oyundan çıkın ve bir Hex editör programı açın. File'dan Open'a gelin ve oyunun kurulu olduğu dizinden .GCD uzantılı dosyayı bulup çift tıklayın. Karşınıza sayılardan oluşan bir liste çıkacak. Bundan sonra yukarıdaki işlemleri uygulamanız hileyi yapmak için yeterli olacaktır. Bu ay verdiğimiz Win Hex programı bu işlemler için idealdir mesela.



Real War: Rogue States

Oyun sırasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarından herhangi birini yapın.

Kombi.	Sonuç
CTRL + Sağ ok + F	Savaş sisini kaldırır.
CTRL + Sol ok + 9 + S	İhtiyacınız olan her şey.



No One Lives Forever 2

1. T tuşuna basarak aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini istediğiniz gibi girin (ne serbest bi' hile sayfası burası).

Kod	Sonuç
health	Tosun gibi sağlıklı olursunuz.
armor	Max. zırh.
maphole	Level atlama.
pos	Pozisyonunuzu gösterir.
skillz	Yetenek puanı verir.
poltergeist	Görünmez olursunuz.
god	God mod.
build	Oyunun versiyonunu gösterir.
guns	Tüm silahları alırsınız.
ammo	Tam cephane.
baddaboom	-

2. Registry hilesi:

Başlat menü'sünden Çalıştır'a Regedit yazarak Registry'yi açın. Daha sonra, `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Monolith Productions\No One Lives Forever 2\1.0` yolunu izleyin ve `EndGame`i bulup değerini 1 olarak değiştirin. Bu işlemi yapmadan önce yedek almayı unutmayın!



Andretti Racing

Ekstra arabalar:

Begin Carreer'i seçtikten sonra belirtilen isimlerden birini girin.

İsim	Sonuç
CHAO BROS	Indy arabaları.
PEACEFUL OCEAN	Stok arabalar.



Bandits: Phoenix Rising

Oyunu kurduğunuz dizinden `GARAGE.XML` dosyasını notepad'le açın (\bandits\data\profiles\ dizini içinde). Satırları istediğiniz gibi edit'leyin. Eğer ilk görevden tüm silahları almak istiyorsanız, dosyadaki `Mission 01`i bulun ve tüm `no` değerlerini `yes` yapın. Daha sonra oyunu başlatın. Tüm silahların elinizde olduğunu göreceksiniz.



Backyard Soccer

Tüm level'ları kazanmak için topu çizginin dışına koyduktan sonra; `Shift`, `Enter` ve `Tab` tuşlarına aynı anda basın. Mr. Clanky ile oynamak içinse `Shift` tuşunda basılı tutarak ona tıklayın. Bu hile sadece Exhibition mod'da çalışır.



MoonBase Commander

TAB'a basarak chat kutusunu açın ve aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
/EMPIG	EMP'ler domuz olur.
/fowlplay	Cluster Bombs'lar tavuk olur.
/udderdestruction	Bombalar inek olur.



Prisoner of War

`Password` ekranına giderek aşağıdaki hileleri girin.

Kod	Sonuç
alltimes	Tüm sonuçlar.
gerlang5	Tüm level'lar.
Boston	First Person kamerası.
Foxy	Üstten görünüm.
defaultm	Level'lar açılmaz.
Dt	Zaman ve tarih.
Fatty	Vurulmazsınız.
Dino	Sınırsız para ve kaya.
farleymydog	-
Quincy	-
Togsavecan	-
Joe	-
Kaz	-
farleymydog	-



Red Shark

Notepad veya benzeri bir text editörü kullanarak GameSettins.script dosyasını açın ve `bool ConsoleEnabled = false;` satırını `bool ConsoleEnabled = true;` olarak değiştirin. Artık oyun içerisinde F3'e basarak aşağıdaki kod'ları girebilirsiniz.

Kod	Sonuç
immortal	Yenilmezlik.
god_mode = true	God mod.
unlimited_ammo = true	Sınırsız cephane.
fullammo	Max. cephane.
enabled_missions = true	Tüm görevleri açma.



Seven Blades (PS2)

Oyun sonu bonusu: oyunu başarıyla tamamlayıp kayıt edin. Dosyayı yüklediğinizde istediğiniz herhangi bir bölümü, bazı bossları seçerek dahi oynayabileceksiniz.



The Lord Of The Rings: The Two Towers (PS2)

Yenilmezlik: oyunu durdurup üçgen, kare, X ve yuvarlak yapın.
Enerji doldurma: oyunu durdurup üçgen, aşağı, X ve yukarı yapın.
Sınırsız misil silahı: oyunu durdurup kare, yuvarlak, X ve üçgenyapın.
Harap eden saldırılar: oyunu durdurup L1 + L2 + R1+ R2 yaparken kare(2) ve yuvarlak(2) yapın.
Tüm modifikasyonlar: oyunu durdurup üçgen, yuvarlak, üçgen ve yuvarlak yapın.
Küçük düşmanlar: oyunu durdurup üçgen(2) ve X(2) yapın.
Yavaş çekim: oyunu durdurup üçgen, yuvarlak, X ve kare yapın.
Tower Of Orthanc bölümü: oyunu level 10' da Aragon ile bitirin.
Isildur olarak oynama: Tower Of Orthanc bölümünü Isildur ile bitirip, onu çoğu yerde açabilirsiniz.



Ty The Tasmanian Tiger (PS2)

Oyun sonu bonusu: oyunu her şeyi toplayarak %100 ile tamamlayın. Özel bir bölüm ve Movies seçeneği açılacak, krediler aktıktan sonra da bir video izleyeceksiniz.



Scooby Doo: Night Of 100 Frights (PS2)

Tüm güçler: oyunu durdurup L1 + L2 + R1 + R2' i basılı tutarken hızlıca yuvarlak, kare, yuvarlak, kare, yuvarlak, kare(3), yuvarlak(2), kare ve yuvarlak(3) yapın.
Tüm videolar: oyunu durdurup L1 + L2 + R1 + R2' i basılı tutarken hızlıca kare(3), yuvarlak(3), kare, yuvarlak ve kare yapın.
Kredileri görme: oyunu durdurup L1 + L2 + R1 + R2' i basılı tutarken hızlıca kare, yuvarlak(2), kare, yuvarlak ve kare yapın.



This Is Football 2003 (PS2)

Kredileri görme: ana menüde L2. L1(2) ve L2(3)
Çiftlik sesleri: ana menüde L1(2), R2, yukarı, aşağı ve sağ yapın.
Hızlı anonslar: ana menüde: L2, R2, R1, R2, L2 ve R2
Videolar: ana menüde L2, L1(3) ve L2(2) yapın.

Blade 2 (PS2)

Bölüm seçme: ana menüde L1' i basılı tutarken aşağı, yukarı, sol(2), yuvarlak, sağ, aşağı ve kare yapın.
Sınırsız sağlık: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken üçgen, kare, üçgen, kare, üçgen, yuvarlak, üçgen ve yuvarlak yapın.
Sınırsız öfke: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken sol, aşağı, sol, aşağı, sağ, yukarı, sağ ve yukarı yapın.
Tüm silahlar: ana menüde L1' i basılı tutarken kare, yuvarlak, aşağı, sol, yuvarlak(2) ve üçgen yapın.
Sınırsız cephane: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken sol, yuvarlak, sağ, kare, yukarı, üçgen, aşağı ve X yapın.
Daywalker zorluk ayarı: ana menüde L1' i basılı tutarken sol, yuvarlak, yukarı, aşağı, kare, yuvarlak ve X yapın.
Korunan NPC' ler yenilmez: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken kare, yuvarlak, üçgen, X, kare, yuvarlak, üçgen ve X yapın. Bu kod sadece NPC' leri koruduğunuz bölümlerde çalışacaktır.



NBA Live 2003 (PS2)

Busta Rhymes olarak oynama: karakter yaratma ekranında soy isim olarak "FLIPMODE" yazın. Doğru yaparsanız bir onay tonu duyacaksınız. Artık Busta Rhymes' i "Sign/Release Player" seçeneğinden takımınıza ekleyebilirsiniz.
DJ Clue olarak oynama: "MIXTAPES"
Ghetto Fabulous olarak oynama: "GHETTOFAB"
Hot Karl olarak oynama: "CALIFORNIA"
Just Blaze olarak oynama: "GOODBEATS"



SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir.
Kullanımı basitçe şöyledir:
1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.
(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

Ferrari 355 Challenge (PS2)
(M) Açık olmalı:
0E3C7DF21853E59E
EE8EFEE2BCBAEC2E
Sınırsız zaman:
CEA7FE22BCA9A983
Düşük tur zamanı:
CEA7FE2EBCA99C88
İkinci turdan başlama:
0EA7D306BCA99B83
DEA7D306BCAA9B84
Üçüncü turdan başlama:
0EA7D306BCA99B83
DEA7D306BCAB9B85
Dördüncü turdan başlama:
0EA7D306BCA99B83
DEA7D306BCAC9B86
İkinci tur için L1+L2:
0EB7E2B8BCA99582
DEA7D306BCAA9B84
Üçüncü tur için R1+R2:
0EB7E2B8BCA99082
DEA7D306BCAB9B85
Dördüncü tur için L1+L2+R1+R2:
0EB7E2B8BCA98B82
DEA7D306BCAC9B86
Galeri tamam:
DEBB70DEBDAA9C84
DEBB70DABDAA9C84
DEBB70E6BDAA9C84
DEBB70E2BDAA9C84
DEBB70EEBDAA9C84
DEBB70EABDAA9C84
DEBB70F6BDAA9C84
DEBB70F2BDAA9C84
DEBB77FEBDAA9C84
DEBB77BEBDAA9C84

Martian Gothic: Unification (PS One)
Sınırsız sağlık Karne:
8010F624 – 0064
Sınırsız sağlık Kenzo:
8010F72C – 0064
Sınırsız sağlık Matlock:
8010F834 – 0064

E.T. The Extra-Terrestrial Interplanetary Mission (PS One)
Sınırsız sağlık:
30077234 – 0063
Sınırsız hayat:
30077238 – 0003
Maksimum çiçek:
300776D4 – 0063
Asılı durmak için L1:
D008F26A – FBFF
8007CEB0 – 0002

Scooby Doo: Night Of 100 Frights (PS2)
(M) Açık olmalı:
0E3C7DF21853E59E
EE8D88BEBCBAB2AA
Tüm canawar jetonları:
DEA8C132BCC89A82
Tüm güçler:
CEA8C136BCA99A82
Harita:
CEA97C56BCA99B84
Sınırsız cesaret:
0EA8CCE6BCD99B83
CEA8CCE6BCA99B88
Sınırsız sakız:
CEA8C13EBCA99B88
Sınırsız sabun:
CEA8C13ABCA99B88
Maksimum Scooby kurabiyeleri:
DEA8C12ABCAA2122

Blade II (PS2)
(M) Açık olmalı:
0E3C7DF21853E59E
EE8EFE7ABCBB409A
30,000 Puan:
CE693992BCA910B3
Sınırsız sağlık:
CEB63198BCA99C84
Daima öfkeli:
CEB631A8BCA99C84
Dayanıklılık:
CEB631B8BCA99C84
Sınırsız cephane:
CEB63148BCA99C84
Tüm görevler:
CEB63158BCA99C84
Tüm silahlar:
CEB63168BCA99C84
Daywalker:
CEB63178BCA99C84
Yawaş yanan düşmanlar:
DEB524BAFAA99B83
Düşmanları buharlaştırma:
DEB524BA00A99B83
Uçan düşmanlar:
DEB5240602A99B83
Asılı kalan düşmanlar:
DEB52406FFA99B83
Shotgun doldurma:
DEB5246AFBF99B83

Blood Rayne (PS2)
(M) Açık olmalı:
0E3C7DF21853E59E
EE9270CABCD7B81A
Tüm hileler:
CEA35E1EBCA99A82
God mod:
CEAC7BBEBCA99B84
Donmuş düşmanlar:
CEAC7B46BCA99B84
Vücuttaki silahları gösterme:
CEAC86D2BCA99B84
Juggy Mod:
CEAC7B0ABCA99B84
Parçalı mod:
CEAC7B52BCA99B84

donanma



- Kaptan saat 9 yönünde 55km mesafede bize doğru ilerleyen bir gemi var.
- Bağlantıya geçin bakalım nedir.
- Efendim denedik ama cevap alamadık. GeForce 4 o bölgede uçuyor.
- Bu hoşuma gitmedi. Kaptan'dan GeForce 4'e beni duyormusunuz?
- Açık ve net efendim.
- Saat 9 yönündeki gemiyi görebiliyor musun?
- Evet efendim UT sınıfı bir kruvazör. Muhtemelen Epic bayrağı taşıyor. Vurmamı istemisiniz?
- Lanet olsun! GeForce 4 ateş serbest ancak yaklaşmadan, DDR füzelerini kullan.
- Emredersiniz.
- Sancak yönüne 3GHz ile ilerleyelim. Athlon torpillerini ve Pentium füzelerini hazırlayın. GeForce 2 ve GeForce 3 hemen havalansın. Radeon helikopterlerini piste çıkarın, hepsine DDR II füzeleri yüklensin.
- Emredersiniz efendim. Overclock veya Upgrade pozisyonuna geçelim mi?
- Gerek kalacağını sanmam. Biraz ince ayarla onu altedebiliriz.







3GHz Pentium 4

Hem daha hızlı hem daha yetenekli

Geçen ay Intel'in 3Ghz'lik Pentium 4'ün hazırlığında olduğunu söylemiştik. Duyduğumuza göre Intel 3Ghz'leri bilgisayar üreticilerine yollamaya başlamış bile. Muhtemelen işlemci 14 Kasım'da tüm dünyaya duyurulacak. 3Ghz'lik işlemcinin 2.8GHz'den tek fazlası 200Mhz'lik frekans artışı değil. Yeni işlemci aynı zamanda



masaüstü bilgisayarlar için geliştirilen işlemciler içinde hyper-threading teknolojisine sahip ilk işlemci olacak. Bu teknoloji sayesinde işlemci aynı anda iki işlem yapabiliyor. Bugüne kadar ki Pentium 4'ler aynı anda bir işlem gerçekleştirebiliyordu. Intel bu teknoloji sayesinde işlemcilerinin performansının %25 artacağını söylüyor. Yani 3Ghz Pentium 4, 3.5Ghz Pentium 4'ün getireceği performans artışını sunacak bize. Ama multi-threading'in performans artışını hissetmeniz için kullandığınız programın multi-threading veya multi processor desteği olmalı (ki piyasada pek destekleyen yazılım yok) ya da aynı anda birden fazla program çalışıyor olmalı. Kısacası oyunlarda çok ciddi bir fark yaratmayacak gibi. Gerçi Quake 3'ün multi processor desteği olduğu bilinir ama çift işlemcide performansında öyle çok ciddi bir artış olmaz. Yine de korkulacak bir şey yok Carmack amca yeni Doom motoruna illa ki Multi-threading desteği ekler.

Intel'i hız yarışında bir adım daha ileri götürecek olan Pentium 4 3Ghz'in fiyatı da tahmin edebileceğiniz gibi bir adım ileride. Diyorlar ki 1000 tane alsan bile tanesini 637$'ın altına vermiyorlarmış. Neyse, seneye kadar 200$'ın altına düşer de alırız.

Yeni Athlonlar

AMD Athlon Xp serisindne yeni işlemcileri 2700+ ve 2800+'ı piyasaya sürdü. 333MHz FSB kullanan yeni işlemcilerin gerçek saat hızları 2.16Ghz ve 2.25Ghz.

Creative'in Gezgin Bilgesi

Yeni Nomad Süper!

Creative'in MP3 Player'lar konusundaki başarısı zaten malum. Nomad serisi ile pek çok ilki gerçekleştirdi ve kalite seviyesiyle hep yukarıda kaldı. Şimdi yeni MP3 Jukebox'ı ZEN ile ortalığı yıkıp geçecek gibi. Apple'ın iPod'una benzeyen ZEN, bir sigara paketinden bile daha küçük olan bir MP3 Player. 10GB ve 20GB'lık iki ayrı modeli var. Dış kaplama alüminyum. Bilgisayarınıza USB veya IEE 1394 yoluyla bağlanabiliyor.



Böylece IEE 1394 bağlantısı olanlar yüksek hızda MP3 yükleyebiliyor, bu port yoksa USB ile idare edilebiliyor.

Cihazın içindeki şarj edilebilir Li-ION pili 12 saat dayanma süresine sahip. Ayrıca USB portu üzerinden de kendini şarj edebiliyor.Nomad Jukebox'da olduğu gibi ZEN'de de playlist'ler oluşturma şansınız var. Hatta bunu ZEN'i bilgisayara bağlamadan kendi ekranından da yapabiliyorsunuz. Bunlara EAX seçeneklerini ve Creative'In alışılagelmiş yüksek ses kalitesini ekleyince ZEN piyasadaki en iyi Jukebox'lardan biri gibi gözüküyor.

Hacker'lardan Büyük Saldırı

Bu ay hackerlar Internet'in direkt kendisine yöneltilmiş en büyük saldırıyı gerçekleştirdi. Aynı anda Internet'i ayakta tutan 13 büyük server'a birden yapılan ve bir saat boyunca süren DDOS saldırısında serverlardan 8-9 tanesi çöktü. Internetin mimarisi bu tip olasılıklar düşünülerek tasarlandığından bu saldırılar kullanıcılar tarafından hissedilmedi. Ancak saldırı biraz daha güçlü olup kalan server'ları da çökertse ve daha uzun sürse bütün dünyadaki Internet erişimi kopabilirdi.

Üç Çılgın Telefon

Biri ideal, biri sahte, biri kablonet hızında

Bu sene içinde piyasaya çıkacak olan 3 yeni telefonun duyurusu yapıldı bu ay. Üçü de biribirinden tamamen farklı üçüde gözden kaçacak gibi değil. Siemens S55 tam anlamıyla ideal bir telefon. Tri-band, renkli ekran, küçük boyutlar, Java, MMS, Bluetooth, GPRS, kamera ve kablosuz kulaklık aksesuarları. Hem çok şık hem oldukça ufak. Piyasaya çıkıp makul fiyatlara iner inmez alacağımı beyan edebilirim bugünden. İkincisi Apple'ın bombası PDA özelliklerine sahip Apple Smartphone. Çok küçük ve şık. Tam Apple'ın çizgisinde. Kimbilir ne özellikleri vardır. Tek kötü yanı büyük ihtimalle haberin fake olması. Çünkü resimler bir Çin websitesinde yayılmış ve altında yazan marka "Applele". Çok büyük ihtimalle bir endüstriyel tasarım öğrencisinin dönem ödevi. Ama Apple 2-3 ay sonra böyle bir telefon duyurursa da şaşırmam açıkçası.



Asıl bomba ise Nokia'nın 3G teknolojisine sahip ilk telefonu 6650. Dışarıdan sıradan bir telefon gibi görülebilir. Ama üzerinde 20 saniyelik videolar da çekebilen bir kamera, renkli ekran Java, Polyphony, MMS, E-Wallet, WAP 1.2.1, USB portu ve Bluetooth özelliklerini taşıyor. Asıl özelliği ise yeni 3G teknolojisi W-CDMA sayesinde 128k download, 64k upload hızında Internet bağlantısı sunması. Cep telefonunda kablonet hızı! Cepten 30 pingle Counter oynamaya ne dersiniz?

GeForce 4 için 8X AGP

ATI'ın yeni Radeon'larda 8X Agp desteği sunmasının ardından NVIDIA cevap vermekte gecikmedi. GeForce 5 duyurusu heyecanla beklenene dursun GeForce 4 Ti4200 ve GeForce 4 MX440'ın AGP 8X destekli yeni versiyonları çıktı. Yeni modeller AGP 8X destekli anakartlarla bir araya gelince ekran kartının veriyolu iki katına çıkıyor. Her ne kadar günümüz oyunlarında kayda değer bir performans artışı yaratmasa da geleceği düşünerek şimdiden yatırım yapmakta fayda var.

Pioneer PDSP-1

Tek hoparlör 5.1'den iyi olabilir mi?





Pioneer'ın iddiası bu. Tek bir hoparlör kullanarak 5.1 *sistemlerin performansını geçmek*. Odaya dağılmış hoparlörler, onların her yere dolanan kabloları olmadığını düşünün. Peki bu mümkün olabilir mi? Eğer kullandığınız hoparlör 254 mini hoparlörden oluşuyorsa neden olmasın? PDSP-1'in oldukça geniş yüzeyi üzerindeki 254 mini hoparlör doğrusal ses ışınları veriyor (çok dar açılı ses dalgalarıdır ancak ya). Bu ses ışınları *duvarlardan yansıyarak geldiği için* önünüzdeki hoparlörün sesi duvardan sekip arkadan geliyormuş hissi verebliyor. PDSP-1'in uzaktan kumandasını kullanarak hoparlörleri kendi odanıza ve duvarlarınıza göre kolayca ayarlayabiliyorsunuz. Ürün 2003'de piyasaya çıkacakmış. Fiyatı sıfır bir arabadan daha az değildir heralde.

Microsoft'tan 4 Yeni Klavye

Microsoft bu ay 4 yeni klavye duyurdu. Hem standart *klavye hem de natural keyboard için birer kablolu ve* kablosuz model piyasaya çıktı. Kablosuz modeller siyah-gümüş çok şık tasarımıyla dikkat çekiyor. Kablolular ise beyaz-mavi görünümleriyle en azından mevcut MS klavyelerindne daha sıcaklar. Kablosular set halinde satılacak ve beraberlerinde bir de optik mouse bulunacak. Yeni klavyelerde My Music, My pictures gibi klasörler için kısayol tuşları eklenmiş.



Creative Inspire 6.1 6700

Audigy 2 ile birlikte gelen 6.1 hoparlör ve Dolby Digital Surround EX formatı desteğine uygun olan ilk Creative hoparlör piyasaya çıktı. Arka orta hoparlör sayesinde oyunlarda da daha iyi performans veren Inspire 6700'ü Audigy 2 ile birlikte kullanmakta fayda var. Çünkü bu durumda Creative Multi-Speaker Surround özelliği sayesinde 5.1 sesleri de 6.1 olarak kullanabiliyorsunuz. Ürününü yurt dışı fiyatı 110$.





En mini DVD Disk

Japonya'da gerçekleşen Ceatec fuarında Toshiba tek yüzde 15GB, çift yüzde ise 40GB kapasiteye sahip olan yeni DVD diskleri duyurdu. Ayrıca Blu-Ray destekli cihazların ilk prototipleri de gösterime sunuldu. Fuarın en ilginç ürünü ise Philips tarafından gösterilen dünyanın en mini DVD diskiydi. Sadece 3cm çapında yani eski 50 bin liralıklar kadar olan diskin kapasitesi 1GB.

Yeni Nesil DVD Yazıcılar

Ağustos ayında belirlenen yeni DVD yazıcı standartlarının hemen ardından Sony ve Pioneer yeni CD yazıcılarını piyasaya sundu. Her ikiside 4x DVD-R *yazma hızına sahip olan yazıcılar diğer okuma ve yazma hızlarında farklı*lıklar gösteriyor. Yandaki tablodan bunları görebilirsiniz. Sony'nin DRU-500A modeli farklı olarak hem DVD-RW hem DVD+RW formatlarını destekliyor. Ancak DVD+RW formatı geçerliliğini gittikçe kaybediyor. Pioneer DVR-A05 ise fiyatıyla ön plana çıkıyor. Yurt dışında 290$'dan satılması beklenen DVR-A05, DRU-500A'nın 415$'lık fiyatına göre oldukça hesaplı.



	Medya Formatı	Pioneer DVR-A05	Sony DRU-500A
Yazma	DVD-R	4x	4x
	DVD-RW	2x	2x
	CD-R	16x	24x
	CD-RW	8x	10x
Okuma	DVD-R RW	6x	8x
	DVD-ROM	12x	7x
	CD-ROM	32x	32x

Belkin USB

DIRECT CONNECT



İki bilgisayarınız var ve ağ kurmak istiyorsunuz. İki ethernet kartı ve cross CAT5 tipi bir kablo ile bunu yapabilirsiniz. Tabii her ethernet kartı o kadar kolay tanınmaz, cross bağlantı her zaman sorun çıkarabilir ve bu işlem biraz vakit alır. Aslına bakarsanız bu işin daha kolay bir yolu var: USB Direkt Bağlantı. Direkt bağlantı bir port kullanarak iki bilgisayarı birbirine bağlamak anlamına geliyor. Bu işi seri veya paralel port üzerinden yaparsanız hem çok yavaş olur hem de TCP/IP protokolünü kullanamayacağınız için pek çok oyunu oynayamazsınız. Ama USB portunu kullanan yeni direkt bağlantı yöntemi ile TCP/IP portunu kullanabiliyorsunuz ve LAN'dan oynanabilen tüm oyunları sorunsuz oynayabiliyorsunuz.

Belkin USB Direct Connect bu tip bir ürün. Bağlantıyı sağlayan bir ara parça ve her iki bilgisayarı bu parçaya bağlamaya yarayan 2m'lik iki USB kablosundan oluşuyor. Ürünün kurulumu oldukça kolay. USB portuna taktığınız zaman Windows tarafından otomatik olarak tanınıyor ve CD'sinden sürücüsünün yerini gösterip kuruyorsunuz. Ancak USB Direct Connect'in LAN gibi çalışabilmesi için yapmanız gereken bir işlem daha var. Denetim Masasından, Donanım Ekle seçeneğine girip ethernet kartını seçiyorsunuz. Tekrar sürücünün yerini gösteriyorsunuz ve sistem yeni bir network kartı varmış gibi sürücüleri yüklüyor. Yani iki kere sürücü kuruyorsunuz. Sistemi yeniden başlattığınızda Belkin USB Direct Connect kullanıma hazır. Tek yapmanız gereken ağ ayarlarını yapmak. Ürünle birlikte gelen kullanma klavuzunda yapmanız gerekenler tek tek ve oldukça iyi anlatılmış. Kısacası Belkin USB Direct Connect'i herkes kolayca kurabilir. Ancak WinXP için önce Belkin'in sitesine gidip son sürücüleri çekmeyi unutmayın.

USB Direct Connect'in tek zayıf yanı kablosunun kablolarının sadece 2m olması. Bu yüzden bilgisayarların birbirine uzaklığının 4m'yi geçmemesi lazım. Tabii sürekli bağlı olacak bu kablonun masa arkası, duvar kenarı dolaşmazsa çok ortalıkta olacağını da unutmamalı.

Bilgisayarların yakın olmasını gerektirdiği için yerleşik bir ev networkü için her zaman uygun olmayabilir. Ama arasıra bilgisayarınızı alıp arkadaşlarınızla LAN Party yapıyorsanız en pratik çözüm Belkin USB Direct Connect.

İTHALAT: DiGiTAL CENTER
TELEFON: (212) 217 40 20
WWW.DIJITALCENTER.COM
FİYATI:

Muze

MP3 PLAYER



Bir yandan CD MP3 Playerlar, bir yandan da hard-disk takviyeli Jukebox'ların baskısı altında olan Flash RAM'li MP3 Player'lar populerliklerini süratle yitiriyor. CD MP3 Player'lar hem ucuzlar hem de her CD'de 700MB MP3 taşıyabiliyorsunuz. Jukebox'lar pahalı ama 20GB ila 40GB arasındaki dev bir MP3 arşivini yanınızda taşımak benzersiz bir avantaj. Flash RAM kullanan MP3 playerların geriye kalan iki avantajı ise küçük, pratik oluşları ve az pil tüketmeleri.

Muze MP3 Player bu noktayı çok iyi yakalamış gözüküyor. Çünkü cihaz sadece 6.5cmX4.5cm ebatlarında hemen hemen bir kibrit kutusu kadar. Ağırlığı da kibrit kutusundan pek fazla değil. Bu kadar küçük ve hafifi olmasına karşın 128MB gibi oldukça iyi bir hafızaya sahip. Yani ortalama 30 şarkılık bir kapasitesi var. Üstelik sadece bir küçük pil ile çalışıyor. USB'den direkt bilgisayarınıza bağladığınız için docking station'a falanda ihtiyaç duymuyor.

Sürücülerini kurduktan sonra, sistem Muze'u 64MB'lık iki ayrı taşınabilir depolama cihazı olarak görüyor. Tek yapmanız gereken istediğiniz MP3'leri direkt kopyalamak. Burdaki tek sorun şu "sürücüleri kurmak" noktasında. Bu işi sorunsuz yapmak için önce CD'de gelen bir programı kurmanız gerekiyor. Daha sonra sürücüleri, yerlerini göstererek kendiniz kurmalısınız. İlk aşamayı es gerçerseniz WinXP'de sisteminiz çöküyor ve geri gelmesi biraz uğraştırıyor. "Önceden bir şeyler kurmak gerekiyorsa neden sürücüleri de otomatik kurmuyor?" demeden edemiyor insan.

Muze'ün üzerinde ses ayar, fonksiyon, play, ileri geri-sarma tuşları var. Kullanımı oldukça kolay. Dosya ismi veya ID Tag'leri dijital ekranında gösteremediği için o an çalanın ne olduğunu ancak dinleyerek çıkarabiliyorsunuz. Ama yaklaşık 30 şarkı alabildiği için bu çok büyük bir sorun değil. Muze'un ses kalitesi beni fazlasıyla memnun etti. Hi-Fi manyağı veya konservatuar öğrencisi falan değilseniz sizin içinde durum böyle olacaktır.

İTHALAT: ASM
TELEFON: (212) 212 57 90
FİYATI: 140$

Corsair

XMS3200 256MB



Piyasada bulabileceğiniz RAM`lerin pek çoğu markasız ucuz RAM`lerdir. Diğer pek çok parçanın tersine RAM`in ucuzu makbul kabul ediliyor. Markalı ve biraz daha pahalı olanlar ise sadece daha dayanıklı olduğu ve uzun garanti süreleri olduğu için tercih edilir.

Ama işin aslı bu kadar basit değil. RAM modüllerinin hızını iki ayrı değer belirler. Birincisi saat hızı ikincisi ise erişim hızı. Erişim hızı aynı zamanda RAM`in turudur. Mesela 266MHz hızındaki bir DDR-RAM`in maksimum veri transfer hızı 2100MB/sn`dir ve bu yüzden PC2100 olarak anılır. Bu ay incelediğimiz Corsair XMS3200`un veri transfer hızı 3200MB/sn ve bu da 400MHz hızında çalıştığını gösteriyor. Bu yeni DDR-RAM modülleri VIA'nın piyasaya sürdüğü KT400 çipseti ile destekleniyor. Yani Corsair XMS3200`u maksimum hızında çalıştırabileceğiniz anakartlar mevcut.

Corsair XMS3200`u farklı kılan ise yüksek erişim hızı. Piyasada bulabileceğiniz başka PC3200 RAM`ler de var. Ancak bunlar CAS 2.5cl hızında çalışıyor. Oysa daha eski olan 333MHz`lik PC2700 RAM modülleri daha düşük olan CAS 2cl erişim hızında çalışabiliyordu. Erişim hızının düşük olması veriye daha hızlı ulaşılması ve sistemin daha hızlı olması demek. Bu çok önemli çünkü oyunlarda veri transfer hızı kadar veriye ulaşım hızı da çok önemli bir etken. AT72-MAX kullanarak yaptığım testte CAS 2cl hızındaki 333MHz`lik RAM ile CAS 2.5cl hızındaki 400MHz`lik RAM`in hemen hemen aynı performansı verdiğini hatta 3DMark`da 333MHz`lik RAM`in daha hızlı olduğunu gördüm. Yani yüksek erişim hızına sahip değilse PC3200 DDR-RAM-`in size bir faydası yok.

Corsair XMS3200`u CAS 2cl ile çalıştırdığında PC2700 RAM`lere göre %3-%8 arası daha fazla performans veriyor.

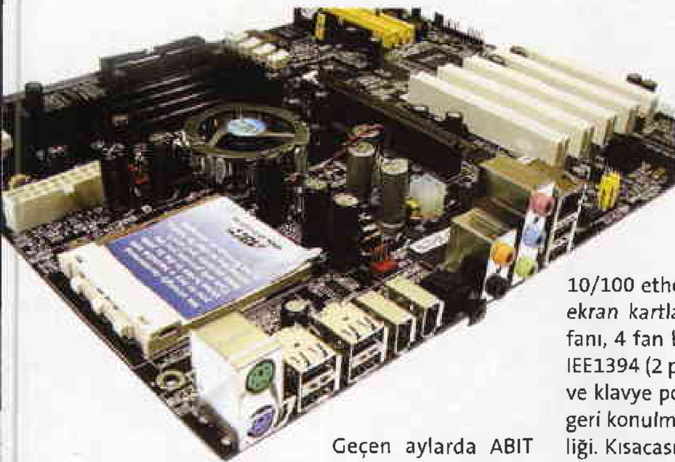
Corsair XMS3200 gerçek DDR400 performansı vermekle kalmıyor aynı zamanda yüksek overclock performansı sunuyor. Bunun bir sebebi de RAM`i çevreleyen alüminyum soğutucu.

Gerçekler acıdır ve Corsair XMS3200`un 302$`lik fiyatı da gerçek. Kaliteli bir PC2700 DDR-RAM`in yaklaşık 2.5 kati. Piyasadaki en iyi RAM`i isteyen ve bunun için gözünü karartabilenlere duyurulur.

İTHALAT: Dijital Center
WEB: www.dijitalcenter.com

FIYAT: 302$

AT7 MAX2



Geçen aylarda ABIT AT7`yi incelemiş ve hayran kalmıştım. Ama bu ay AT7-MAX2 elime geçince hayranlığın çok zayıf kaldığını gördüm. Kesinlikle bu ömrümde gördüğüm en iyi anakart. ("önceki" ömründe anakart görmüş olman zaten mümkün değil –blx)

Aslında AT7-MAX2`yi 3-4 sayfa anlatabilirim. Ama yerimiz dar o yüzden biraz hızlı gideceğim, umarım yolda kaybolmazsınız. Bakın bu anakartın üzerinde neler var: Dünyada ilk defa Serial ATA portu (2 adet), piyasadaki en son ve en iyi Athlon cipseti olan VIA KT400, ekstra ATA-133 RAID denetçisi (2 port), 400MHz PC3200 destekleyen 4 DDR-RAM yuvası, 6.1 entegre ses kartı (Optik SP/DIF çıkışlı), entegre 10/100 ethernet, AGP 8X desteği, 5 PCI slotu, ekran kartlarında kullanılan kalitede chipset fanı, 4 fan bağlantı noktası, USB 2.0 (2 port), IEE1394 (2 port), USB 1.1 (4 Port), PS/2 mouse ve klavye portları (AT7`de çıkarılan bu portlar geri konulmuş), Media XP bağlanabilme özelliği. Kısacası AT7 bir anakartta olabilecek herşeye sahip. Tarih öncesi olduğundan şutlanan Seri ve Paralel portları saymazsanız tabii.

AT7`nin üzerinde 6 USB ve 2 IEE1394 portu olsa da anakart üzerindeki bağlantıları kullanarak 10 USB ve 3 IEE1394`e çıkabiliyorsunuz. Buna bağlanabilen 8 hard-disk, onboard ses kartı ve ethernet ve 5 PCI slotuna takılabilecek kartları, elektrik canavarı AGP ekran kartı ve Athlon XP işlemciyi ekleyin. Eğer AT7-MAX2 üzerindeki her bağlantıyı kullanırsanız anakartın bu kadar gücü karşılaması imkansız gibi. ABIT de bunu farketmiş ve bir çözüm bulmuş. Bir çoğunuz biliyor olmalı P4 anakartlar icin güç kaynaklarına 12V`luk yeni bir bağlantı eklendi. Günümüzde bütün güç kaynaklarında bu ekstra güç bağlantısı var. Ama AMD işlemci kullanıyorsanız bu bağlantı boş boş duruyor. AT7-MAX2 bu mevcut bağlantıyı kullanan ilk Athlon anakart. Böylece sistem stabilitesi yükselmiş. Üstelik güç kaynağınızda bu bağlantı olmasa bile anakart sorunsuz çalışabiliyor. Bunu ilk ABIT`in düşünmüş olması nedense şaşırtmadı beni.

Kartın üzerindeki bu zenginliğin yanı sıra bileşenlerin yerleşimi de mükemmel. AT7`deki ufak hatalar düzeltilmiş. AGP portunun altında kalan USB bağlantısı ve ana güç bağlantısının yanındaki fan bağlantıları daha rahat yerlere alınmış, floppy bağlantısı yukarı kaymış. Kartın üzerinde şikayet edebileceğiniz hiç bir alan yok. Ayrıca kartla birlikte ihtiyacınız olan tüm kablolarla birlikte Paralel ATA hard-diskinizi Serial ATA`ya çeviren bir adaptör de geliyor. Böylece bugünden Serial ATA kullanmaya başlıyabiliyorsunuz.

Her ne kadar AT7-MAX2 diğer anakartlardan pahalı da olsa bence fiyatını fazlasıyla hakediyor. Bugünden önümüzdeki 6 ayın bütün teknolojilerine sahip olacağınızı ve üzerindeki tüm entegre özellikleri düşününce hesaplı olduğu bile söylenebilir. Eğer bu fiyatı karşılayabiliyorsanız alabileceğiniz en iyi Athlon anakartı bu.

İTHALAT: Çizgi
TEL: (212) 356 70 70
FIYATI: 195$

İnceleyen: Tuğbek Ölek

Nostromo N50 SPEEDPAD



İnsanın Belkin gibi yaratıcı firmalara sempati duymaması imkansız. Tüm firmalar birbirinin aynısı ürünler tasarlarken bazıları yeni bir şeyler deneyebilecek kadar cesur. Belkin`in son cesur hareketi oyun oynarken klavyenizi kenara çekip onun yerine sadece oyunlar için tasarlanan Nostromo n50 SpeedPad`i koyuyor. Bugüne kadar çok az kontrol cihazı klavyeye alternatif olarak piyasaya sürüldü ve daha önce bu kadar başarılı olabilenini hatırlamıyorum.

SpeedPad temel olarak tümü programlanabilir 10 tuş bir scroll wheel ve bir D-Pad`den oluşuyor. Bu yapısıyla bir parça gamepad ile klavye arasında olduğunu söyleyebiliriz. Bir el ile ayni anda hem tuşları hem de D-pad`i kullanmak oldukça ilginç. Ancak alıştıktan sonra klavyede baş parmağınızı performansının altında kullandığınızı, aslında daha fazla ise yarayabileceğinizi görüyorsunuz. SpeedPad`in en güçlü olduğu yan da bu.

Nasıl Kullanırız?

Bu tuş ve D-Pad birlikteliğini iyi kullanmak için bence iki alternatifiniz var. İlkinde tuşlardan ortadaki 4 tanesini yön tuşlarının yerine kullanıyorsunuz (W,A,S,D gibi). Geriye kalan 6 tuş ve D-Pad`in her bir yönüne, ihtiyacınız olan fonksiyonları atıyorsunuz. Böylece 10 tuşunuz oluyor. Yada D-Pad`i yön tuşları yerine kullanıp 10 tuşun onuna da farklı fonksiyonlar veriyorsunuz. İlk konfigürasyon FPS`lerde ikinci konfigürasyon ise RTS`lerde daha iyi işe yarıyor.

Başta da söylediğimiz gibi scroll wheel ve D-Pad dahil tüm tuşlar programlanabilir. Yani scroll wheel`in yukarı ve aşağı hareketine zıplama veya eğilme gibi fonksiyonlar verebiliyorsunuz. Hatta bu tuşlara farklı tuş komboları da atayabiliyorsunuz. Bu özellikle strateji oyunlarında çok işinize yarıyor. Ayrıca tuşlardan istediğiniz bir tanesini shift olarak kullanarak bir tuşa birden fazla fonksiyon atayabilmek mümkün. Bu da strateji oyunları için oldukça faydalı. Ancak daha hızlı olan aksiyon ve FPS türlerinde işinizi pek kolaylaştırmıyor. Çünkü shift+tuş kombinasyonlarını hatırlamak ve uygulamak yeterince hızlı değil.

Tuşları programlamak için iki programı kullanıyorsunuz. Bunlar Profile Editor ve Loadout Manager. Profile Editor`de hangi tuşa hangi fonksiyonu atamak istediğinizi seçiyorsunuz. Bu arayüz bilinen kontrol cihazı arayüzleri ile hemen hemen aynı. Daha sonra yarattığınız profili kaydediyorsunuz. Loadout Manager ise profilleri aktif hale getirmek için. Bu arayüzden hangi profili hangi oyunda kullanmak istediğinizi seçiyorsunuz. Daha sonra oyunu Loadout Manager`dan çalıştırırsanız profil otomatik olarak yükleniyor. Ya da profili aktif hale getirip oyunu kendiniz acıyorsunuz.

Tuşlar Yeterli Mi?

Nostromo SpeedPad'in en büyük problemi FPS oyunları için çok az tuşa sahip olması. Mesela Counter-Strike oynarken en az 34 tuşa ihtiyacınız var. Ama bir çok profesyonel oyuncu 50`nin üzerinde tuş kullanır. Shift özelliğini kullansanız bile bu kadar tusa sahip olamiyorsunuz Speed-Pad`de. Ayrica hizli bir aksiyon oyununda Shift kullanmak imkansız gibi birşey. Sürekli olarak tuşları karıştırıyorsunuz. Ayrıca konsol komutları ve oyun içinde yazışmak için bütün bir klavyeye ihtiyacınız oluyor. Bu yüzden klavyeyi yakında tutmalı mesaj geçerken önünüze çekip sonra geri bırakmalısınız. Bu yüzden ancak profesyonel değilseniz ve Quake III gibi nispeten daha az tuş kullanan bir oyunu oynuyorsanız veya daha basit bir tek kişilik oyun oynuyorsanız SpeedPad ile sansınız var.

SpeedPad`in klavyeye karşı en önemli üstünlüklerinden biri daha ergonomik olması. Normalde klavye kullanırken bileklerinizin masaya değmemesi ve parmaklarınızın klavyeye dik durması gerekir. Ancak hemen hic bir oyuncu klavyeyi bu şekilde kullanmaz. Çünkü bu bir sure zorlanmayı göze alıp alışmayı gerektirir. Ancak SpeedPad`in üzerindeki kıvrımlı parça sayesinde ister istemez elinizi olması gerektiği şekilde kullanıyorsunuz. Bu da daha az yorulmanızı sağlıyor ve bilek ağrılarını azaltıyor. Bu parça ayarlanabilir olduğundan farklı el yapılarına da uyuyor. Eğer hiç alışamaz ve çok rahatsız olursanız tamamen çıkarabiliyorsunuz da.

Nostromo n50 SpeedPad`in KDV dahil 37$`lik fiyatı bence harika. Bu kalitede bir oyun cihazını daha ucuza almayı bekleyemezsiniz. Eğer klavye kullanırken bir eksiklik hissediyorsanız, strateji ve tek kişilik FPS oyunları oynuyorsanız, SpeedPad`i bir denemenizde fayda var.



İTHALAT:	DİJİTAL CENTER
WEB:	WWW.DIJITALCENTER.COM
FİYATI:	37$ (KDV DAHİL)

Donanım Pazarı

Id Software Doom 3 kanadının desteği ile Bizans Donanım üreticileri dörtköşeden sekiz köşeye terfi edicek anlaşılan. Bu ay, AMD ekonomik seçimleri ele geçirdi...

jesuskarle

Boğaziçi	(212) 217 29 29
Çizgi	(212) 356 70 70
Datagate	(212) 288 53 11
Empa	(212) 599 3050
İhlas Acer	(216) 317 97 50
Kont	(212) 499 62 99
Microsoft	(212) 258 59 98
Sky	(212) 225 68 08
Tet	(212) 256 35 32
Fotek	(212) 274 56 60

	ekonomik	İdeal	süper
İşlemci	Athlon XP 1800	AMD Athlonxp 2000+	Pentium 4 2.53 GHz
	Datagate/Empa: 95$	Boğaziçi/Ebis: 115$	Datagate/Empa: 279$
Anakart	MSI 6373	ABIT AT7	ABIT IT7
	Datagate/Multimedya: 119$	Çizgi/Datagate: 169$	Çizgi/Datagate: 175$
Bellek	256 MB DDR-RAM	256MB DDR-RAM Kingston	512MB RD-RAM Kingston
	Fiyatı: 69$	Fiyatı: 69$	Fiyatı: 202$
Hard-disk	Seagate Baracuda IV 40GB	Seagate Baracuda IV 40GB	Seagate Baracuda IV 80GB
	Datagate: 83$	Datagate: 83$	Datagate: 120$
Ekran Kartı	Abit Ge Force 4 MX440	Abit GeForce4 Ti 4200	Winfast GeForce 4 Ti 4600
	Çizgi: 90$	Çizgi/Datagate: 175$	Kont/Multimedya: 300$
Monitör	Philips 107S17"	Sony G220 17"	Sony G520 21"
	Boğaziçi: 160$	Empa: 325$	Empa: 945$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In
	Multimedya/SKY: 49$	Multimedya/SKY: 55$	Multimedya/SKY: 55$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	Sound Blaster Audigy DE	Sound Blaster Audigy Platinium
	Kont/Empa/Multimedya: 37$	Kont/Empa/Multimedya: 85$	Kont/Empa/Multimedya: 185$
Modem	Apache 56K V90 Internal	APACHE 56k V90 USB	APACHE 56k V90 USB
	Multimedya: 33 $	TET: 55$	TET: 55$
Kasa	Genius Venus	Elan Vital T-5	Elan Vital A-10
	Boğaziçi/Multimedya: 67$	Boğaziçi/Çizgi: 55$	Boğaziçi/Çizgi: 92$
Klavye ve	Genius Venus	USB Klavye,Logitech Optical Wheel	Logitech Cord. Freedom Optical
Mouse	(Genius Venus'e Dahil)	Microsoft: 60$	Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**691$**	**1296$**	**3099$**
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400	Creative INSPIRE 5300	Creative INSPIRE 5700
	Kont/Empa/Multimedya: 59$	Kont/Empa/Multimedya: 109$	Kont/Empa/Multimedya: 329$
Joystick	Microsoft Sidewinder	Microsoft SW Presicion 2	Microsoft SW FF2
	Microsoft: 18$	Microsoft: 40$	Microsoft: 85$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2	Microsoft SW Presicion 2	Logitech Wingman FF GP
	Microsoft: 58$	Microsoft: 58$	Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 40/12/40	Plextor 40/12/40	Pioneer DVR-A30
	SKY: 125$	SKY: 125$	SKY: 735$
Web Cam	Creative Webcam III Plus	Intel Create & Share	Intel Pocket PC Camera
	Kont/Empa/Multimedya: 38$	Empa: 60$	Empa: 116$

Ez's Zone

Unreal Tournament 2003

UT 2003'ü kurcalamak ve suyunu sıkmak için yapmanız gerekenler

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Arkadaşlar zaman az yer az anlatıcak şey çok hemen başlayalım tenefüse kadar bitirelim dersimizi. İşe öncelikle ekran ve ses kartınız için en son sürücüleri çekmekle başlayalım. Bunlar yaşamanız muhtemel olan birçok ses ve grafik sorununu çözecektir. DirectX'imizi de güncelledik mi tamamdır. Şimdi oyunun ayarlarını gönül r<None>ahatlığı ile kurcalayabiliriz.

TEMEL GRAFİK AYARLARI
Basic Graphic Settings

Önce oyuna girelim. Settings bölümünden Video ayarlarını alalım karşımıza.

Resolution (çözünürlük): Düşük çözünürlükler performansınızı olumlu yönde etkileyecektir ve daha stabil fps almanızı sağlayacaktır ki grafiklerin akıcılığı için pek arttırmamanız iyi olacaktır. Tabii oldukça sağlam bir sisteminiz varsa yüksek çözünürlükleri tercih edip muhteşem grafiklerin tadını çıkarabilirsiniz.

Color Depth (renk derinliği): Daha iyi performans için 16 bit, daha iyi görüntü kalitesi için 32 bit tercih edin. Ancak özellikle eski ekran kartlarında düşük ayarlardaki renk hesaplamalarında Z-Buffer' a daha çok yüklendiği için genel performansta yine de bir düşüş görülüyor. Sis ve saydamlık istiyorsanız oyunda ve ekran kartınız destekliyorsa çözünürlüğünüzü düşük tutup renk derinliğini 32 bit olarak seçmenizde fayda var.



Full Screen: Hem performans açısından hemde maksimum görülebilir alanı sağlamak için mutlaka seçili olsun.

Gamma: RGB renklerin yoğunluğunu ayarlamak için kullanıcağınız slider. Sağa doğru çektikçe renk yoğunluğunu arttıracaktır ve karanlık bölgelerin daha rahat görünmesini sağlayacaktır. Ancak çok fazla açarsanız grafiklerin kalitesinde bir düşme gözlenecektir.

Brightness: Grafiklerin parlaklığını buradan ayarlıyoruz. Ancak çok fazla açtığımızda çamaşır makinasına girip çıkmış kağıt para modeli gereksizce açılıyor renkler ve görüntü solgun bir hal alıyor.

Contrast: Çok açtığımızda brightness' ta bahsettiğim sorunu yaşamamız mümkün.

Texture Detail : Bu seçenek oyunda kullanılan kaplamaların çözünürlüğünü belirlememize yarıyor. Seçeneklerimiz Lowest, Lower, Low ve Normal. Ekran kartı 32 MB ve üstü olanlar Normal'i rahatlıkla seçebilir.

Character Detail: Burada ise oyundaki karakterlerin kaplama kalitesini belirliyoruz. Yukarıda söylediklerim burada da geçerli.

More Graphic Settings

World Detail: Bak önemli burası işte. Burada oyun içindeki detay oranını belirliyoruz. O anda bulunduğumuz alanın ayrıntı oranı ve bazı efektleri etkiliyor bu seçenek. Seçeneklerimiz Normal, High ve Highest. Highest seçili olduğunda çok daha fazla efekt ve fazlaca detaylı hale geliyor oyun ancak çok daha fazla poligonu hesaplaması gerektiği için FPS bayağı düşebiliyor. Sisteminize göre bunu ayarlayın ve mümkün olan en yüksek ayarda bırakmaya çalışın.

Physics Detail: Direkt işlemcinize yüklendiği için işlemcinize göre ayarlamanız sağlıklı olucaktır. 1 Ghz ve altı işlemcilerde Low, 1-1.5 Ghz arası Normal, 1.5 Ghz ve üstü High deneyebilirler.

Character Shadows: Karakterlerin gölgelerini açıp kapatmamıza yarıyor.

Dynamic Lighting : 1 Ghz ve altı işlemcilerde sisteminiz oldukça zorlayacaktır. Mutlaka deneyin ve zorlamıyorsa mutlaka açık bırakın. Bu seçenek işaretliyken kaynağı sabit olmayan ışıklandırmaları oyuna dahil ediyorsunuz. Patlama efektleri yada silahtan çıkan lazerin duvarı aydınlatması gibi.

Detail Textures: Yeni nesil bir ekran kartınız varsa mutlaka işaretleyin. Duvarların ve diğer yüzeylerin kaplama kalitesini arttırıcaktır. Dibine girebildiğiniz herşeyin çok daha detaylı olduğunu göreceksiniz.

Projectors: Aslında Character Shadows'u kontrol ediyor. Gölgelendirmenin nasıl olacağını buradan seçiyoruz. Güzel ama FPS katili.

Decals: Oyun içinde decalların gösterilmesi için bu seçeneği işaretleyin. "Decal nedir?" Mesela patlama efektlerindeki alev yada duvarda kalan kurşun izleri.

Coronas: GeForce 2'den daha eski ekran kartı olanların bunu işaretlememeleri tavsiye olunur. Zira lamba gibi ışık kaynaklarının ne şekilde çizileceğini belirlediği için Fill Rate'den yiyecektir.

Decal Stay: Decal'lerin ne kadar süre kalacağını belirler. Genel performansınız iyi ise sorun yok ama High Detail oynuyorsanız savaş anlarında performansta düşüşlere neden olabilir.

Screen Flashes: Eğer işaretli ise oyun anında vurulduğunuzda ekran çok kısa bir an için renk değiştirir. Sesini duyamayacağınız kadar uzaktan ateş edildiğinde işinize yarayabilir. Ancak maksimum FPS istiyorsanız kapalı bırakın.

Weapon Bob: Bunu zevkinize göre ayarlayabilirsiniz.

Reduce Gore: Karşınızdaki zavallıyı vurduğunuzda çıkacak kan miktarını ayarlamaya yarar. Parçalanan vücutlar görmek istemiyorsanız ellemeyin.

Dodging: Zevkinize göre ayarlayın.

Auto Aim: Zevkinize göre ayarlamaya devam edin.

Hide Hud: Hud (Heads Up Display)'ı kaldırır. Ancal Hud olmayınca ulaşacağınız bilgi miktarı minimuma inecektir. Sağlık ve armor dışında silahları yada mermi miktarını göremezsiniz.

Crosshair: Zevkinize göre ayarlayın.

Advanced Graphics Options

Yani diyor ki gelişmiş grafik ayarları. Sıkıldım zaten menüleri yazmaktan robot gibi, azıcık Config dosyalarını karıştıralım. Öncelikle herhangi bir text editör programı ile (notepad mesela) UT2003'ü kurduğunuz klasörün altında bulunan System klasöründeki UT2003.ini dosyasını bulup açalım. Bu dosyada [D3DDrv.D3DRenderDevice] başlıklı alanı bulalım ve ardından ayarlara başlayalım.

UsePrecaching=x (x yerine True/False gelecek) True iken bölüm yüklenirken bölümde kullanılan bütün texture'ları da video belleğine yükler. Yükleme süresini uzatsa da ara yüklemelere mahal vermeyeceği için oyun içindeki duraklamaların yada takılmaların önüne geç-

menizi sağlayacaktır. 64 MB yada daha fazla Ram'e sahip ekran kartı olanlar True yapsın bu değeri.

UseTrilinear=x (True/False) *True ise Trilinear Texture Filtering aktif olur.* Çalışma mantığı da komşu 2 ayrı Mipmap'ten 4 texel örnekler ve bundan sonra bilinear filtreler. Kısaca grafik kalitesini oldukça arttırır. True ile False arasında çok fazla performans farkı olmayacaktır. Burada önemli olan sahip olduğunuz ekran kartının Multi-texturing ve Trilinear Filtering gibi teknolojileri destekleyip desteklemediğidir. 3dfx sahipleri False yapsın bu ayarı. ReduceMouseLag=x *Oyun anında mouse' un hareketlerinde bir takılma veya gecikme varsa bunu düzeltir.* Ancak tam tersi de olabilir. Eğer probleminiz varsa True/False değiştirerek deneyiniz.

UseTripleBuffering=x 32 MB ve altı ekran kartlarında False yapmanızda yarar var. Aslında render işleminin diğer 3D işlemlerle aynı anda yapılmasına izin verdiğinden bizi oldukça yüksek oranlarda performans artışı sağlayacaktır. Ekran kartınıza göre True yapın.

UseHardwareTL=x NVIDIA GeForce serisi tüm kart sahipleri True yapsın bunu. UseHardwareVS=x GeForce 3 ve üstü model sahipleri True diğerleri False yapmalıdır. UseCubemaps=x True seçili iken yansıtma özelliği olan yüzeylerde Cubemaps kullanımına izin verir.



UT2003 te bir çok yerde kullanıldığı için ekran kartınız desteklemiyorsa kesinlikle False seçili olsun.

DesiredRefreshRate=Eğer monitörün ayarlarında Vsync açık ise FPS'niz monitörünüzün maksimum tazeleme hızını geçmeyecektir zaten. Örneğin monitörün tazeleme oranı 60Hz iken buradaki değerin 100 olması birşey ifade etmeyecek, tersine görüntü kalitesini ve performansı düşürecektir. Genelde 85 – 100 arası bir değer vermek oldukça uygundur. UseCompressedLightmaps=x 128 MB bir ekran kartınız varsa eğer yada eski bir kart kullanı*yorsanız False seçili olsun. Cümle mantıksız* görünebilir ama açıklması şu; eski kartlar Texture Compression desteklemiyor, 128 MB ekran kartınız varsa da sıkıştırmaya ihtiyacınız yok. Çünkü Lightmap'leri sıkıştırdığınızda hem yükleme süreleri uzayacak hem de kalite kaybı olacaktır.

MaxPixelShaderVersion=x Bu değere dokunmamanız gerekiyor.

UseVSync=x True/False yapmak size kalmış.

UseXBoxFSAA=x, DescFlags=x, Description=x değerlerini değiştirmeyin yada modifiye etmeyin. Ekran kartınıza ve kurulu olan sürücüye bağlı olarak oyun kendi modifiye ediyor *bu değerleri. Ayrıca FSAA özelliği de zaten* PC'de kullanılamıyor buradan.

Audio Settings

Ses ayarları bölümünde bildiğimiz şeyler var. *Öncelikle Music Volume, Effects Volume.* Keyfimize göre bunları ayarladıktan sonra Audio Mode' geçelim. Burada seçeneklerimiz Software 3D Audio, Hardware 3D Audio, Hardware 3D Audio + EAX ve Safe Mode. 3D ses sistemlerinin kullanımı 4, 4.1, 5, 5.hoparlör setlerinde pozisyonel ses olayında daha başarılı olucaktır. Zaten Software 3D Audio OpenAL kullandığından bütün yükü işlemcimize bindiricektir ki performansı oldukça düşürücektir. Yeni nesil ses kartı sahipleri Hardware 3D Audio + EAX' tercih etmeli. Ses ayarları ile ilgili UT2003.INI dosyasını karıştırırken buna değineceğiz zaten. Audio Mode'dan sonra Reverse Stereo geliyor ki yaptığı iş çok basit. Sağ sesleri soldan sol sesleri sağdan veriyor. Eğer seslerde bir sorununuz yoksa hiç ellemeyin. Low Sound Detail ise çalınan seslerin örnekleme oranlarını düşürmek için kullanılıyor. High elbette en iyi seçenek ama yeni nesil bir ses kartınız yoksa (Live, Audigy gibi) Low'da bırakın her ihtimale karşı.

Advanced Audio Settings

Bir kez daha UT2003.INI dosyasını açıyoruz. [ALAudio.ALAudioSubsystem] başlığını bulup ayarlara başlıyoruz.

UseDefaultDriver=x Ses kartınızın sürücüleri Hardware OpenAL sürücüsü içeriyorsa False (windows system altında OpenAL32.dll var ise basitçe) yapın x değerini. Eğer yok ise oyuna dahil olan defOpenAL32.dll'i kullanması için True yapın.

CompatibilityMode=x Eğer ses ile ilgili bir sorununuz yok ise False olarak kalsın. Bir problem yaşıyorsanız True yapın. Genel olarak kartların birçoğunda buna gerek olmasa da bazı ses kartlarında sorun olabiliyor. Eğer yeni nesil bir ses kartına sahipseniz ve ses alırken sorun yaşıyorsanız bu ayarla oynamak yerine ses kartınızın güncel sürücülerini çekin ya da ses kartını kaldırıp tekrar kurun.

UsePrecache=x True atadığımız zaman oyun içinde kullanılacak bütün sesleri bölüm yüklenirken belleğe yükler. Bu level yükleme sürelerini arttırsa bile oyun içinde performansı olumlu yönde etkileyecektir. Gereksinimlerde 128 MB dese de 256 MB taz az RAM'i olanlar *False olarak bırakmalıdır x değerini.*

Channels=x Ses kartınızın aynı anda kaç 3D kanal kullanacağını belirler. Yeni nesil ses kartları genelde 32 kanala kadar desteklerken, 64 kanala kadar destekleyen ses kartları da mevcut. İşlemcisi 1 Ghz den yavaş olanlar buradaki rakamı düşürmek isteyebilirler. Sonuçta kanal sayısı arttıkça işlemciye binen yük de artıcaktır.

Bitmiş bunlar ya ne yazıcam ben ya şimdi. Ders anlatır gibi oldu biraz. Yazılı yoklama yapıcam hepinizi...



1024x768 ve Low Detail da bile grafikler oldukça doyurucu



En kötü SS'iniz böyle olsun



FPS 15 bakmayın hava yaptığıma



Ürkecem az daha baksam

Teknik Servis

Tuğbek hoca, Kore'deki milli takımımızın antremanından kaçıp mektuplarınızı cevaplıyor

Geçen gün Fatih hoca ile konuşuyoruz. Brugge yenilgisi daha taze hocanın canı sıkkın. "Tuğbek sana bir şey sormak istiyorum ama dergiye yazmayacaksın" dedi. Bende parmaklara cross bağlantı yapıp "Ne demek hocam ne konuşuyorsak aramızda" dedim. "Ya bu sene takımı toparlayamadık bir türlü. O UEFA kazanan eski kadro nerde şimdiki nerde? Sen EditörSpor'da sürekli oyuncu değiştiriyorsun ama Teknik Servis maçlarında performans değişmiyor. Nasıl başarıyorsun bunu?" diye sordu. "Hocam" dedim "Olay inanmakta, azimde, ölene dek çalışmakta, yılmamakta, takımı bırakıp da İtalya'lara gitmemekte. Gerekirse kendin çıkıp oynayacaksın". Bir parça ekşidi yüzü ama başını sallayıp "Haklısın galiba" dedi Florya'ya doğru yola çıktı bir heyecan. Böyle işte hayat... Neyse bu ay yine baş başayız. Kendi kendimize parantez açmadan, sakin sakin inelim beyaz sahalara.

Tuğbek Ölek

Hangi İşlemciye Hangi BUS Hızı

Merhaba. Birkaç konuda kafamda soru kaldığı için sizden yardım istiyorum

1- ATI Radeon 8500 mü daha iyi yoksa GeForce 4 MX 440 (Leadtek) mü?

2- İşlemci olarak hangisini seçsem? AMD 333MHz FSB'ye geçeceğini söylüyor. 266MHz FSB de en yüksek işlemci ne olacak? Ya da Intel alsam ileride rahat upgrade yapabilir miyim? 533MHz FSB'de en yüksek işlemci hangisi olcak?

3- AMD için ve Intel için en iyi DDR anakart hangisi?

4- 512MB 133MHz SD-RAM mi daha mantıklı yoksa 256MB DDR 333MHz mi? Eğer yanıtlarsan çok sevinirim.

İsmail Onur

Evet İsmail kısa öz ve güzel sorular. Seni ayın örnek Teknik Servis okuru seçiyoruz.

1- Radeon 8500 performans olarak MX 440'dan çok daha iyi. Ayrıca teknoloji olarak da. Fiyat dışında MX 440'ın sahip olabileceği bir avantaj yok Radeon 8500'e karşı.

2- AMD, 333MHz'lik FSB'ye geçti bile. AthlonXP 2600+, 2700+ ve 2800+ 333Mhz'lik FSB'ye sahip, önceki modeller ise 266MHz. Intel'de upgrade çok uzun süreli olamıyor bir türlü malesef. 1.7GHz ila 2.6Ghz arasındaki işlemciler 400Mhz FSb kullanıyordu. 533Mhz FSB kullananlar 2.26GHz ile 2.8GHz arasındakiler. Intel 533Mhz üzerindeki işlemcilerle ilgili planlarını henüz açıklamadı. Ama büyük ihtimalle 3.5Ghz civarında FSB değişebilir. Zaten yeni Multi-Threading yüzünden i845GE ve i845PE dışındaki hiç bir Pentium 4 çipseti 3Ghz ve üzerini desteklemiyor.

4- Marka model vermekten kaçınayım ama şu an için Pentium 4'de i845PE, AthlonXP için ise VIA KT400 çipsetli bir anakart almak daha yüksek performans ve daha kolay upgrade demek.

4- Bence 256MB DDR-RAM. Birincisi hızlı RAM yüksek kapasite RAM'den iyidir. İkincisi 256MB'a bir 256Mb eklenebilir ileride. Ama SD-RAM'i elden çıkarmadan DDR'a çeviremezsin.

Glide'dan Vazgeçmem

Selamlar Sinan, benim bir tanecik sorum var. Bilgisayarımda 4 MB ATI ve 8MB Monster II var. Oldukça eski bir PC: PII266, 32 MB RAM vs... Şimdi, ben bu bilgisayarı upgrade ettirmek istiyorum ama ekran kartları hariç. Yani, çağımıza uygun (!) yeni anakartlara bunlar takılabilir mi onu sormak istiyorum? Hani bi uyumsuzluk falan olur mu? Bana "yavrum evladım GeForce bilmem kaç felan" deme hiç. Bende Glide destekleyen süper eski oyunlardan çok var. Yeni oyunları komşumuzda sık sık oynuyorum zaten. Ben Unreal vb. oyunları rahatça oynamak istiyorum. En iyi PC oyunları yazısıyla beni iyice gaza getirdiniz. Biraz uzattım kusura bakma ama lütfen cevapla. İyi çalışmalar.

Donanım sorusunu Sinan'a sormak ve 4MB'lık ATI 3D yavaşlatıcı da ısrar etmek gibi büyük hatalar işliyorsun dostum (parmak uçlarımda tüy bitti "donanım mailleri bana geldiğinde zaman içinde donup kalıyorlar" diye yazmaktan, ama...-Sinan). Yeni bilgisayar almışken piyasaya çıkan en son en güzel oyunları oynamaya komşuya gitmek niye? Senin Glide destekli oyunları oynamanı sağlayan Monster II. Eğer çok düşkünsen eski oyunlarına bu kartını tutarsın, ATI'ı atıp yerine bir GeForce alırsın. Glide destekliler Monster II'de oynamaya devam eder, yeni oyunlarda GeForce keyfi yaşarsın.

Teknoloji Fiyatı Düşürür mü?

Sevgili Tugbek sana birkac sorum olacaktı.

1- Level'da okuduğuma göre GeForce 5 yakında çıkacak. Peki bu yeni kart 0.13 mikron teknolojisi kullandığı icin GeForce 4'ün piyasaya ilk çıkış fiyatından daha ucuz olur mu?

2- Bir de GeForce5 ciktiginda GeForce 4'ün fiyatı tahmini ne kadar ucuzlar (ya da daha dogrusu ucuzlar mı?)

3- Son olarak ATI'ın True Form teknolojisi ve AGP 8x sistemler hangi kartlarda var?

Arden Dertat

Sevgili Arden benim de sana bir iki cevabım olacak.

1- 0.13 mikron teknolojisi kart çip üretim maliyetini düşürse de fiyatın GeForce 4'ün ilk çıkış fiyatından farklı olacağını bekleme. Ekran kartı üreticilerinin mantığı "Kart piyasaya ilk çıktığın-



Bu ay Teknik Servisi bir sonraki Windows'un ilk görüntüsü süslüyor. Yeni sürümde solda görünen çok yer kaplayan ilginç bir yeni bar kullanılmış. Çoklu masaüstü ya da çoklu wallpaper (çok saçma ama) desteği çarpıyor göze. Gereksiz büyüklükte bir saat ayrıca. Onun dışında bu yeni barda bir şey yok. Yeni sürümün diğer görüntülerinden sistem ayarlarının ve explorer arayüzünün .NET kullanılarak değiştirildiğini görüyoruz. Diğer resimler için www.winbeta.com adresine bakabilirsiniz.

da ne kadar pahalıya satarsak o kadar iyidir" olmuştur hep. Bu tip teknolojik gelişmelerin uzun vadede fiyatı düşürmesini bekliyoruz ama nedense hiç düşmüyor. Ya fiyatın artmasını engelliyor diye sevineceğiz ya da NVIDIA daha pahalıya kart satmadan daha fazla kar ediyor diye onlar adına sevineceğiz.

2- GeForce 4 çıktığında GeForce 3 ne kadar ucuzlamışsa o kadar... İlk ay için 100$'ı bulan fiyat düşüşleri olur. Zamanla daha da düşer ama bu dönemde piyasadan kalkar. Zaten bu arada çıkacak olan GeForce 5 MX550 ve GeForce 5 Ti5200 gibi alternatifler daha iyi fiyat performans oranına sahip olacaktır.

3- AGP 8X yeni Radeonlarda ve yeni GeForce 4 MX-8X ile Ti4200-8X'lerde var. Ancak henüz performansda ciddi bir değişiklik sağlamıyor. Unutmayın GeForce'larda sadece isminin devamında 8X olanlar AGP 8X destekliyor.

Selam Tuğbek, Donanımda yazdığın Yamaha CRW-F1 yazını okudum ve bu kullanışlı CD yazıcısını almaya karar verdim. Ama bu "SCSI" ve "E-IDE" ne oluyor aralarındaki fark ne?
Bana yazarsan memnun olurum, bye....

Anıl Bayraktar

Selam Anıl. Öncelikle bu bölümün ismi Donanma. Donanım'ı da nereden çıkardın? Bizim ne alakamız var donanımlarla :). SCSI ve E-IDE farklı iki veriyolu. Daha özellikli, hızlı ve pahalı olan SCSI. Daha yaygın olarak kullanılan ise E-IDE. Eğer SCSI'nin ne olduğunu bilmiyorsan bu sisteminin E-IDE olduğunu gösterir. Bu yüzden E-IDE (Diğer adıyla ATA) olan modeli almalısın. SCSI daha çok server ve workstation'larda kullanılır.

Win98'in Dertleri

Selam Tuğbek. Öncelikle yayın hayatınızda başarılar dilerim. PC Gamer'daki yazılarınızı zevkle okurdum ama o zamanlar strateji oyunları ile ilgili yazardınız. Artık hiç görmüyoruz bu konuda sizden birşeyler Level'da. Hele Close Combat serisi ile ilgili yazdıklarınızı okuduğum zamanlar hoş anılardır. Ayrıca söylemek bana düşmez ama sakal daha bi iyi duruyordu bence .Benim sormak istediğim birtakım donanım sorularım ve de danışmak istediğim sorunlarım var. Başlamadan önce sistemim hakkında kısaca bilgi vereyim. Pentium 4 2.4GHz, 512 MB RD-RAM, MSI GeForce 4 Ti 4600, Creative Sound Blaster Live ve diğer bilinen gerekli ekipmanlar. Ayrıca Windows 98 kullanmaktayım. Yalnız SE mi bilmiorum.

1- Bilgisayarı toparladığımdan beri scandiskte sorun yaşıyorum. Çalıştırmaya kalktığımda program önce bi hata veriyor sonra yoksay diyince bir süre sonra da Explorer hatası veriyor ve Start da dahil olmak üzere tüm simgeler yok oluyor ve bilgisayar kitleniyor. Formatlayıp en son güncellemeleri yapmayı denedim ama bu sorundan bir türlü kurtulamadım. Güvenli kipte çalışınca scandiskte bir hata çıkmıyor ve düzenli çalışıyor ama normal modda hep aynı sonuçla karşılaşıyorum. Aynı zamanda dostta da scandisk kullanabiliyorum sizce bir sürücü uyuşmazlığı olabilir mi?

2- Kullanmakta olduğum standart türden klavye USB çıkışına sahip. Bende anakartımın bu USB girişlerinden klavyemi kullanmaya kalktığımda garip sorunlar yaşıyorum. Bazı simgeler kullanılamıyor ve ALT ya da CTRL tuşu işlemiyor. Klavyede hata olabilme olasılığına karşın başka bi bilgisayarda denedim ve sorunsuz çalıştı başka USB portlarında denedim yine sorun çıkardı. Bazen kendi kendine düzeliyordu ama bilgisayar her açıldığında aynı sorun çıkıyordu. Bende şansıma evde bulunan USB çıkışını PS/2 ye çeviren bir alet yardımıyla klavyeyi kullandığımda ise sorun kalmadı herşey düzeldi sizce bu nedendi?

3- Sizce şu an kullanmakta olduğum sistem beni ne kadar idare eder çünkü epey bi para baydım ve hayal kırıklığına uğramak istemiyorum. Ayrıca ekran kartımın markası olarak MSI seçmem iyimi olmuş sizce?

4- Windows'un sürekli şişmesini önlemenin ve böylece arada bir formatlamak zorunda kalmamamızın bir yolu varmı?

5- Son olarak AMD mi yoksa Pentium serisi mi? Biz bi hayli tartışıyoruzda sizin kısaca görüşünüz ne? Ayrıca The Cell diye bir işlemci çıkcağını ve Pentium 4'ü çok kez katlaycağını duydum bu konuda ne biliyorsunuz?

6- Chip dergisiyle kardeş olmanızdan dolayı birşey sormak istiyorum. Baktıysan dergiye BIOS ayarları ile bir sürü bilgi vermişler bende kendi BIOS'umu bu konumlara getirmek için baktığımda çoğu seçeneğin olmadığını gördüm. Son sürümünü mü yüklemem lazım yada benim anakart bunu destekliyor mu? Ayrıca Gigabyte anakartların dual bioslara sahip olduğunu duymuştum biri bozulunca diğerinde reboot ediyormuş peki bunu nası aktif hale getircez yada normal halinde zaten aktif midir? Ben şahsen kendi kartımda böle birşeye rastlamadım BIOS'um bozulduğu zaman.

Mert Çakar

Selam Mert öncelikle yeni sistemin hayırlı olsun. Sakal konusunu uzun zaman önce kapatmıştık sanıyordum ama hala unutmayanlar var demek ki. Saçlar dökülmeye başlayınca çenemle tepem kontrast yapmasın istedim. Hem müdür adama sakal yakışmaz di mi :) Strateji oyunlarını hala oynuyorum ama Rainbow Six'den sonra aslen bir aksiyon adamı (zuahahahah! – Sinan) olduğumu keşfettim. O yüzden strateji ikinci plana düştü.

1- Scandisk sorunu ilginç. Buna geri planda çalışan bir program veya Hard-diskin yol açıyor olabilir. Bence bu sorunun çözümü Windows XP'ye geçmen. Zaten sistemin çok iyi. O sisteme Windows 98 yazık gerçekten.

2- Bu sorun ya anakarttan ya da yine Windows 98'den kaynaklanıyor. Anakartlarda Usb klavye desteği sorunlu olabiliyor bazen. Ama sen zaten Windows XP'ye geçince sorun çözülür zaten. Çözülmezse de PS/2 ile devam et işte. En pratik çözüm daima en iyisidir.

3- Standart sevmediğim soru. *Lütfen bu soruyu bana değil oyun geliştiricilerine sorun.* Benim sistemlerinizle bir alıp verememediğim yok zira.

4- Temiz kullanırsan uzun süre dayanabilir Windows 98. Ama bu benim hiç başaramadığım bir şey. 98 kullanırken rutin olarak her ay format atardım ben. Ama Windows XP'ye geçiceksin nasılsa çözülecek bu sorunun da. Ben 6 ayda bir formatla gayet rahat gidiyorum XP'de.

5- AMD çünkü fiyat performans daha iyi. The Cell ile ilgili bildiklerimi yazdım zaten sen eski sayıların haberlerini baştan bir tara.

6- Her ayar her BIOS'da olmaz. Anakart ve BIOS üreticileri arasında farklılıklar olabilir. Bazen de ayarlar farklı kategoriler altında veya farklı isimlerle bulunabilir. Dual BIOS özelliği Gigabyte anakartlarda var. Zaten sistem açılırken çıkan ilk ekranda logosu çıkar. Bu özellik bir sorun olunca otomatik olarak devreye de girer, ayrıca sistem açılırken belirtilen tuşa basarsan kendin de yapabilirsin. Sistem açılışında yazanlara dikkat et göreceksin.

Bu ay da gayet huzurlu geçti. Teknik Servis'te tek başıma olunca nasıl sakin, didişmeden, kavga edip atışmadan çiçekler, böcekler, kuş sesleri arasında geçiyor. Demek ki sorun bende değil diyicem ama o parantezleri açıp en çok didişen de benim. Neyse ya boş verin. Yine başkaları yazsın da ben parantez açayım. Öylesi daha bir eğlenceli :)



Ahiretten Donanım Soruları

Bu ayın şanslı okurunun kablolarla başı belada. Ne güzel kablolardan nefret eden bir tek ben değilmişim.

Benim Creative marka SB Live! 5.1 ses kartım ve 5.1 Jazz hoparlörüm var. Bunları ilk aldığımda hoparlörlerden sadece ortadaki ve sağ-soldakiler ses çıkarıyordu. Surround'dan gelecek sesler de sadece subwoofer'dan geliyordu. Sonra bu düzeldi (bilgisayarın arkasındaki kabloyu yanlış takmışım) ama keşke düzeltmez olsaydım, ses kartı iyice manyadı: sağ-sollar normal, ama ortadakinden ses gelmiyor. Ortadakinden gelmesi gereken ses sol surround dan, sol ve sağ surround'lardan gelmesi gereken seslerin ikiside sağ surround dan geliyor. Artık EAX destekli herhangi bir oyunu oynamak işkence oldu. Çünkü ne kadar kapatsam da yine de sesler yanlış geliyo. Bunu nasıl düzeltebilirim? Eğer düzeltemezsem sorun ne? Speaker'ı mı yoksa ses kartını mı değiştirmem gerekiyo?

Bence boşuna masrafa girmeden önce hoparlör ve ses kartının kullanım klavuzlarını eline alıp sakin kafayla kabloları bir kontrol et. Bana yanlış takmışsın gibi geldi. Bir de Windows'daki tüm hoparlör ile ilgili ayarları kontrol et.

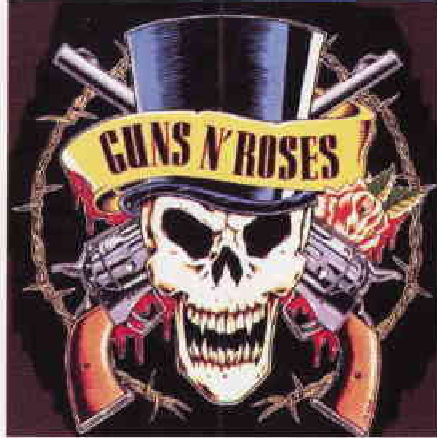
neizliyoruznedinliyoruz

► böyle olmamalıydı

En iyisi konuya doğrudan girmek; arkadaşlar, yılın belki en büyük bombası, belki de en büyük balonu bu yakınlarda patlamak üzere. Efsanevi rock grubu Guns N' Roses, 10 yıllık bir aradan sonra 'Chinese Democracy' adında yeni bir albüm çıkartıyor. Esas olaysa, grubun sadece skandal vokal Axl Rose'dan ibaret olması. Slash ve diğerlerininse, alternatif bir GNR kurması da apayrı bir durum tabii ki. En son ne olup bittiğine geçmeden önce grubun parlak günlerine şöyle bir göz atalım.



Guns N' Roses gibi bir grup herhalde bir kere gelir dünyaya. Bir cover albümü olan Spaghetti Incident'ı saymazsak, adamlar topu topu dört album çıkardı ama bu dördü 80'ler ve 90'ları yıkıp geçmeleri için yetti ve arttı bile (onlar hala arşivimin en gözde parçaları). Önce Appetite for Destruction ile GNR Lies çıktı ve ortalık birbirine karıştı. Grubun gerek şarkıları, gerekse de skandalları kayıp kuşak için tam bir ateşleyici olmuştu. Sağlam sözler, sıkı sololar, gaz ritmler... kısacası ne ararsanız Guns N' Roses mabedinde bulabiliyordunuz. Tabii grubu sürükleyen iki isim vardı ki hala anıldıkları zaman uzun geyiklerin başlangıcı olurlar: Lafını esirgemeyen, seyirciyle küfürleşen, başı beladan kurtulmayan, agresif vokal Axl Rose ve gitarı adeta konuşturan, sigara ağzından eksik olmayan ve kabarık kıvırcık saçlarından yüzü hiçbir zaman tam seçilemeyen Slash. Axl ve Slash o kadar 'cool'du ki basçı Duff McKagan ile davulcu Matt Sorum arka planda takılmakla yetindiler hep (diğer grup elemanlarından bahsetmiyorum bile). Guns N' Roses, gerçekten büyük bir çıkış yapmıştı. Onları artık tüm dünya tanıyordu; Sweet Child O'Mine, Welcome to the Jungle, Paradise City gibi hitler dilden dile dolaşıyordu. Grubun her konseri tam bir faciaydı! İnsanlar birbirini eziyor, olay çıkartıyor, kendinden geçiyordu. Zaten GNR kayıtlarında polisin müdahele etmediği konser yok gibi bir şey. Daha sonra 90'lar başladı ve artık daha olgun bir GNR vardı dergi kapaklarında. Punk imajlarını geride bırakıp, tam anlamıyla rocker olmuşlardı. Use Your Illusion I ve II albümü aynı anda çıkınca, GNR bir kez daha ortalığı kasıp kavurdu.



Haftalarca iki albüm listelerde 1 ve 2 numarayı paylaştılar. Her iki albüm de grubun hayranlarını uzun bir süre idare edecek kadar hit parçayla doluydu. Sound biraz yumuşamış, sanki biraz da yavaşlamıştı; sözler müzikle yarışacak kadar ön plana çıkmıştı. Ama gaz parçalar tabii ki unutulmamıştı. Terminator 2 filminin soundtrack'inde de yer alan "You Could Be Mine" vazgeçemediklerimden biri örneğin. Don't Cry ve November Rain gibi baladlarsa grubun özellikle hatun hayran kitlesini bir hayli genişletmişti. Artık onları kimse tutamazdı; albümleri yok satıyordu. Daha sonra inanılmaz bir şey oldu ve Guns N' Roses, 'Get in the Ring' turnesi kapsamında İstanbul'a geldi. Tarih 26 Mayıs 1993, yer İnönü stadyumu. O günü anlatmaya hiç başlamıyorum yoksa bu inanılmaz uzun bir yazı olur. Sadece İstanbul'un böylesini hiç görmediğini ve hayallerin adeta gerçek olduğunu söyleyebilirim (zaten GNR'dan sonra da stadyum konserlerinin arkası kesilmedi).



Peki daha sonra ne oldu? Açıkçası hiç iyi olmadı. Grup laf olsun diye bir cover albüm çıkarıp içine kapandı ve birikimler dağılma sürecini başlattı. Şimdiyse Axl ayrı, Slash ayrı bir telden çalmayı deniyor. Slash'i bilemem ama Axl'ı MTV müzik ödüllerinin kapanışında 'Welcome to the Jungle'ı söylemek için o yorgun ve nispeten kalınlaşmış bedenini paralarken gördükten sonra bu dosya kapanmıştır dedim. Hele yeni grup elemanları tam bir felaket; hepsi ayrı bir maymun. En iyisi her şeyi tadında bırakalım ve GNR'ı eskiden olduğu gibi hatırlayalım.

haberiniz var mı?haberiniz

► KONSER ZAMANI!

Kışa çok sağlam bir konserle giriyoruz ve umarım aynı şekilde devam ederiz. Evet, İrlanda kökenli ünlü rock grubu Cranberries, 5 Kasım'da, İstanbul'da müthiş bir konser verecek. Konser son albümleri "Stars - The Best of Cranberries"in turnesi kapsamında gerçekleşiyor. Biletler çoktan satışa çıktı ve muhtemelen dergimiz konserden birkaç gün önce elinize geçecek. Yani eğer olur da tüm reklamlara rağmen konserden haberiniz olmaz ve bu yazı sayesinde uyanırsanız, elinizi çabuk tutmanız gerekebilir. Biletler, tahmin edeceğiniz üzere Biletix tarafından satılıyor ve yine tahmin edeceğiniz üzere birazcık tuzlu. Önce alırsanız 33.500, kapıda alırsanız 40 milyoncuk. Cranberries gibi kaliteli grupların her zaman gelmediğini düşünürsek, bu gözden çıkarılabilecek bir bedel olabilir. Bu arada konser yeri CNR Expo Fuar Merkezi ve konser saati 21:00.



Tabii Cranberries deyince, akla grubun tam anlamıyla bir çıkış yakaladığı 'Zombie' parçası geliyor. Aslında grup 'Zombie'den önce de popülerdi; 1992 yılında çıkardıkları ilk albümleri 'The Cranberries'den Linger uzun süre listelerde ilk 10'da kalmıştı. Ama tabii esas olayı koparmak ikinci albümleri No Need To Argue'den 'Zombie' ve hemen arkasından 'Ode to My Family' parçalarına nasip oldu. Grubun başını, o inanılmaz sesiyle Dolores O'Riordan çekiyor;

neokuyoruzneyapıyoruz

▶ işaretler ve anlamları

İlk iki filmiyle kendine has bir tarz yakalayarak, diğer Hollywood yönetmenlerinden ayrılan, Hint kökenli M. Night Shyamalan üçüncü filmi *Signs (İşaretler) ile seyirciyi yine gizemli bir* atmosferle kuşatıyor. Yönetmenin kısa film geçmişine şöyle bir göz atmak gerekirse, Shyamalan önce Sixth Sense (Altıncı His) ile sıradışı bir hayalet hikayesini perdeye yansıttı. *Film gerilim yüklü anlatımı ve sürpriz finaliyle* hem kendisi, hem de başrol oyuncuları Bruce Willis ve Harry Joel Osment için büyük bir çıkış sağladı. Ardından Unbreakable (Ölümsüz) geldi. Başrolde yine Bruce Willis vardı ama bu sefer karşısında en az onun kadar güçlü başka bir oyuncu daha vardı: Samuel Jackson. *Unbreakable yine inanç kavramını ele alırken* esas vurgusunu iyiyle kötünün evrende varoluş şekilleri üzerine yapıyor ve bunu yaparken de çizgi roman kültüründen faydalanıyordu. Film belki Sixth Sense kadar yankı uyandırmamıştı ama yönetmenin tarzının ve yeteneklerinin anlaşılması adına önemli bir adımdı. Ayrıca sadece bu iki filmin yönetmene küçümsenmeyecek bir hayran kitlesi kazandırdığını da belirtmek gerek.

Signs yine inanç ve ölüm kavramının ağırlıklı olarak sorgu*landığı bir film. Ama bu sefer işin* içine uzaylılar ve beraberinde getirdikleri farklı soru işaretleri de katılıyor. Filmin konusuna gelince, Graham Hess (Mel Gibson) eşini kısa bir süre önce kaybetmesinin ardından iki çocuğu ile birlikte *çiftliğinde yaşayan bir rahiptir.* Ailesini bir arada tutmak için büyük çaba sarfeden Graham'a destek olmak için çiftliğe küçük kardeşi Merrill (Joaquin Phoenix) *de gelir ve onlarla birlikte* yaşamaya başlar. Fakat Graham aksi yöndeki tüm çabasına rağmen eşini genç yaşta kaybettiği için Tanrı'ya olan inancını yitirmeye başlamış ve rahiplikten soğumuştur. İnancını sorguladığı bu günlerden birinin sabahında uyanır ve *çiftliğindeki tarlada yüzlerce metre çapında* daireler olduğunu görür. Önce birisinin kendilerine oyun oynadığını sanan Graham ve ailesi zamanla bunun belki de dünya dışı varlıklar tarafından kendilerine gönderilen işaretler ola*bileceğini düşünmeye başlar...*



Aslında filmin en önemli özelliği Graham ile beraber seyircinin de bu işaretlerin kaynağının ne olabileceğini düşünmeye başlaması. Shyamalan'ın senaryosu için bu sefer şehir dokusundan oldukça uzak doğal bir ortam seçmesinin sebebi de bu olsa gerek. Geniş açık *alanlar, insanı şehir karmaşasından daha çok* düşünmeye sevk edebilir. Signs, finaliyle seyircinin film boyunca kafasında dönüp duran bazı soruların bazılarına cevap veriyor ama yönetmenin önceki iki filmi gibi süpriz bir *finalle sonlanmıyor (zaten adamın her filmi* için böyle bir beklentiye kapılmak yanlış bir tutum). Signs gücünü diğer Shyamalan filmlerinde olduğu gibi senaryodan ve yönetmenin



anlatım tarzından alıyor. Shyamalan yine hiçbir şeyi aceleye getirmiyor ve sessiz bir şekilde seyirciye masalını anlatıyor. Ortada ne aksiyon var, ne de yüksek teknoloji ürünü görsel efektler. Gerek de yok zaten; çünkü Signs sadece sinema dilini kullanarak seyirciyi *etkileyebilecek güçte bir film. Shyamalan tıpkı* Hitchcock gibi görünenle değil, görünmeyenle seyirciyi geriyor. Film boyunca uzaylıları tam anlamıyla göremiyor ve kafanızda belirsiz görüntüler oluşturuyorsunuz. Aynı şekilde uzaylıların iyi mi yoksa kötü mü olduğu konusunda da ikilemde kalıyor*sunuz.*

Anlatımın yanı sıra oyunculuğun da çok başarılı olduğunu belirtmek gerek. Mel Gibson ve Joaquin Phoenix çok iyi bir ikili oluşturmuşlar (çocuk oyuncuların da etkisini unutmamak gerek tabii). Uzun lafın kısası bir Mel Gibson *aksiyonu veya 'Amerikalılar Uzaylılara Karşı'* filmi bekliyorsanız Signs sizi sıkabilir ama atmosfer yaratmakta usta yönetmenlere sempatiniz varsa, gidin görün derim. Newsweek dergisi yönetmen M. Night Shyamalan'dan yeni Spielberg olarak bahsediyor, neden olmasın?

var mı?haberiniz var mı?

sözleri de o yazıyor, hatta gitar da çalıyor (daha ne yapsın?). Konserde elbette ki Salvation ve Bury the Hatchet albümlerine de yer verilecektir. Kaçırmasak desem...

▶ KUŞLAR SAYESİNDE...

Geçtiğimiz ay inanılmaz bir belgesel film seyrettik. "Kuşlar: Kanatlı Uygarlık" gerçekten de gökyüzünde bir yaşam sundu bize. Işıklar açılıp, perde kapanana kadar havada bir güzel süzüldük. *Fransız yönetmen Jacques Perrin önce* Microcosmos ile böceklerin dünyasına sokmuştu koca koca insanları, şimdiyse onları resmen kanatlandırıyor. Filmin bu kadar olağanüstü görüntülere sahip olması, görüntü yönetmen*lerinin ustalığından ve kullanılan yeni teknolo*jilerden kaynaklanıyor. Olay kuşları çekmek olunca, yeni sinematografik ihtiyaçlar doğuyor ve çok da iyi oluyor. Çünkü ihtiyaçlar beraberinde yeni icatlar getiriyor ve böylece sinema sanatı bir adım daha ileriye gitmiş oluyor.

*Güneyden kuzeye, kuzeyden güneye kuşlar*la beraber göç eden Perrin ve ekibi istedikleri tarz görüntüler yakalayabilmek için devletin yeni teknolojilere yardım programından fon alarak kafalarındaki aletleri tasarlamış ve ba*şarıyla kullanmışlar da. Aslında özellikle Kuşlar* için başarıda teknik donanımdan çok harcanan emek çok önemli. Bu prototipler hakkında detaylı bilgi almak istiyorsanız www.pueplemigrateur.com adresine bakabilirsiniz. Film hak*kında sayısal birkaç değer vermek gerekirse,* *Kuşlar: Kanatlı Uygarlı tam 4 yılda,* 36 farklı ülkede çekildi; 35 kuş türü incelendi; 450 kişi çalıştı ve 1 saat 45 dakikalık sonuç için 450 bin metre film harcandı. Bakalım sırada ne var?





Aylar sonra merhaba arkadaşlarım. Boğucu bir dönemden sonra yine bu sayfalarda sizlerle buluşmak güzel :) Bildiğiniz gibi Marmara GSF yetenek sınavlarına hazırlanmak için gecemi gündüzüme katmıştım. Fekaaat mülakattaki amcalar ve ablalar LEVEL okuyucusu herhalde ki Fırt'ın Ofiste bu ay'ını okuyorlar sanırım. (Takip edenler bilir elma armut çizme tripleri) Direkman faul olduk muhabbette :) Zaten yedek listesinden de umudu kesince ben de madem ki kazanamadım gideyim tipimi değiştireyim dedim. (Direkt hatun kuaför modu) Gittim saçları kırmızıya boyattım. Sonra fener gibi gezdim gezdim ondan da baydım siyaha boyadım. Böylece küçük çaptaki depresyonumu da atlatmış oldum sevgili okurlar :)

Neyse bu sene daha bi' efendi olurum seneye kapıdan olmasa da bacadan girerim artık :) Nerde kalmıştık... En son Blind Guardian konsere gelecekti. Onlar geldi. Albümler çıkacaktı yeni, onlar da çıktı...

Blind Guardian

Bostancı Gösteri Merkezi

Blind Guardian konseri tamamen bir organizasyon bombasıydı. Türkiye'deki birçok konser gibi bu da geç başlayacaktı tabii ki fekaat 5 saat de dışarıda



ayakta bekleyeceğimiz aklıma gelmezdi -ki alt gruplar da çıkamadı bu kadar gecikmeden dolayı- O da ayrı bir fiyasko zaten. Alt grupların konser sonrası yaptıkları basın açıklamasında nasıl kötü muameleye maruz kaldıkları da tüylerimi ürpertti açıkçası. Bu kadar terslikte tabii ki Blind Guardian'ın suçu yok. Onlar aylar önceden isteklerini belirtiyorlar ve organizatörlerin de bunları konser günü gelmeden halletmesi gerekiyor. Yumurtayla kapı ilişkisi pek bir zevk veriyor sanırım bizimkilere... Neyse, konsere gelelim artık. Grup sahneye çıkınca sonuçta herkes dertlerini unuttu. Hatta belim fıtık fıtık gittim konsere. Koptum konserde. 3 gün yattım konserden sonra yine de mutluyum :)

Grup Nightfall in the Middle Earth'ün girişi War Of Wrath parçasıyla yaptığı açılıştan sonra Into The Storm ile devam etti. Gazı alan seyirci zaten 5 saatlik potansiyelin arkasından sahneyi kemirmeye başlamıştı bile... Türkiye'ye gelen diğer grupların 'front man' lari gibi Hansi de Türkçe kastı konserde. Yalnız biri kafalamış herhalde her şarkıdan sonra "teşek" dedi :) Veya "thank you"yu teşekkür, "thanks"'i de teşek olarak kurmuş kafada herhalde. Bu arada Hansi dedim de, adam bası bırakmış. Sadece vokal yapıyor artık. Seyirciyle daha bir sıcak oluyor sanırım. İzlemedim bas çalarken gerçi ama daha da performansı artıyordur herhalde. Thomas ayu gibi çaldı davulu. Kilitlendim ben zaten davula. Makina gibiydi eleman :) İşte genelde eski albümlerden çaldılar. Zaten Middle Earth modundaydı herkes. Hatta iki tane eleman vardı ki cübbeyle gelmişler. Onlara da buradan selam gönderiyorum. Bravo vallahi ne medeni cesaret ya. Ben bir keresinde Rotting Christ konserinde corpse paint yapmıştım da hemen utanıp yıkamıştım yüzümü :)

Grup sahnede tam 2 saat kaldı. 3 şarkı da bis yaptılar. Yalnız konserin en güzel yanı Bard's Song'du sanırım. Hansi'ye söyletmedi seyirci şarkıyı neredeyse. Zaten Hansi de şarkı bittikten sonra dinlediği en iyi Bard's Song olduğunu söyledi. Cidden de tek bir ağızdan söylendi şarkı. Herkes dersini çalışmış gelmiş demek ki :) -aferin-

Bu arada fotoğraf çeken bir hatundan istedim fotoğrafları ama aramadı, göndermedi. Ona da burda teessüflerimi sunayım madem!



Pentagram

Bir

Aylardır beklediğimiz albüm nihayetinde elimize ulaştı. İşte Pentagram -nam-ı diğer Mezarkabul- beklediğimize değecek süper bir albümle karşımızda! Dokuz şarkıdan oluşan albümdeki iki şarkıyı zaten Unspoken albümünden biliyormuşuz. Bir şarkı Aşık Veysel'den, bir şarkı da Aşık Dertli'den derlenmiş. Diğer Pentagram bestelerinin arasında da bir tane enstrümantal parça yer alıyor.

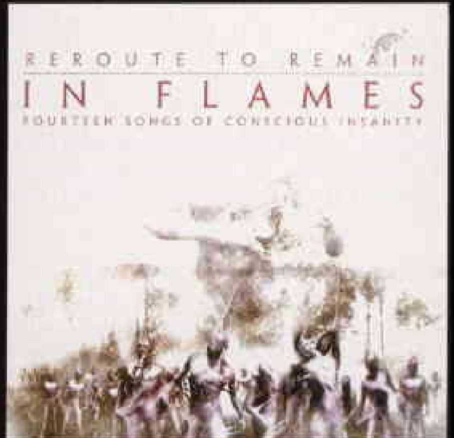
Tamamıyla oturmuş Pentagram tarzı bu albümde açıkça görülüyor. Hakan Utangaç riff'leri, Cenk'in davulları ve Murat'ın vokali... Bu arada Türkçe sözlerde Murat'ın vokal tarzı biraz değişik geldi kulağıma. Daha gür ve ağır bir vokal tarzı var albümde. Ayrıca albümün Türkçe olmasından dolayı sözler daha bir lezetli geliyor kulağa. Bayaa bir giydirmişler sağa sola :) Sözler feci oturaklı yani! Aşık Dertli'nin Şeytan bunun neresinde parçasının sözleri şu son zamanlardaki satanist olaylarını çıkaran kendini bilemezlere güzel bir yanıt olmuş. Aşık Veysel'in "Bu alemi gören sensin" derlemesinin de sözleri süper bence. Hatta parçada, Hakan Utangaç vokal yapıyor ve resmen Type O Negative'e selam gönderiyor :) Albümün bombası da Bir adlı şarkı. Yani albümü takıyorum Bir'i dinliyorum sonra bir daha Bir'i dinliyorum; diğerlerine ondan sonra geçiyorum... Türkçe olmasından mı bilmiyorum ama çok samimi bir albüm olmuş bence Bir.

Yani sonuç olarak gümbür gümbür bir albüm ve CD fiyatı da 6 milyon küsur! Albümü almayan dop böceği olsun ne diyim :)

In Flames

Reroute to Remain

Gothenburg Metal'in devleri yine karşımızda. Bu çalışkan karınca gibi elemanlar her albümde çok çok değişiklikler yapmasalar da kendilerini yenilemeyi biliyorlar gerçekten de. Son iki albümüne pek ısınamadığım In Flames'e bu albümde feci bağlandım. Eskileri de tekrar dinledim emdim :)







Reroute to Remain bence In Flames'in en sağlam albümü olmuş. Yeni tarzından bahsediyorum aslında. Yani Jester Race albümüne taparım ben ama bu albüm farklı olmasına rağmen çok daha modern olmuş. Çok akıcı bir albüm ve bir sürü yenilik var. Özellikle davuldan gitara geçen Björn gitarda oldukça sıkı rifler çıkarıyor. Vokal daha tiz ve sertleşmiş. Ayrıca clean vokaller de inanılmaz duygusallaştırıyor parçaları.

Dirfter, Trigger albümün en sıkı parçaları benim için. Elime baget almadan dinleyemiyorum :) Dark Signs eski In Flames tarzında bir parça fakat düz vokallerle o kadar güzelleşmiş ki inanılmaz olmuş yani... Aslında Dawn of a new day parçasını sanırım biraz Amorphis'e benzettim ama süper, olsun :) Metaphor'da sadece clean vokal kullanılmış mesela... Yenilikler, değişmeler, gelişmeler... Bir kez daha ısındım gruba. Sonuç olarak 14 parçalık, tam anlamıyla dop dolu bir albüm. Al ya da öl diyorum!

Satyricon
Volcano

Emperor'dan sonra en sevdiğim Black Metal grubu olan Satyricon fazla teknik olmasa da melodik ve akıcı tarzını devam ettiriyor. -Bu arada hala Death, Doom ve Black dinleyenlerin olması ve bu grupların hala bu tarzlarda ilerlemesi çok güzel birşey bence- Neyse albüm baya baya sıkı. Tarz pek değişmemiş ve direkt Satyr... Intermezzo II gibi dijital olaylara da girmemişler. Saf Black Metal yeni albüm. Fekat -tam da benim hastası olduğum gibi- yavaş ve ağır abi sitili :) Böyle Frost davuldan direkt zevk almıştır heralde... Ağır ağır ama sağlam çalmış eleman. Ziller de inanılmaz güzel geldi bana... Tiz, yırtıcı bir sound var albümde. Özellikle Angstridden parçasına dikkat diyorum. Orda bir hatun vokal var ki iki kelime söylüyor ama süper hava katmış şarkıya. Diğer parçalar da aynı tarzda ve pek ayrılmıyorlar birbirlerinden. Zaten Satyr'in rifflerini seviyorsanız parçalar ardı ardına sıralanır dinlersiniz işte :)

Ayrıca Fuel For Hatred parçasına klip çekilmiş. Klibi de Metallica'dan tanıdığımız İsveçli yönetmen Jonas Akerlund çekmiş. Grubun web sitesi satyricon.no'da klipten görüntüler yer alıyor. Daha izlemedim ama bayaa bir sağlam görselliğe sahip sanırım...

Grup bir de Ten Horns – Ten Diadems adında bir Best of çıkarmış. Albümde Dominions of Satyricon, Night of Divine Power ve Taakeslottet remastered olarak bulunuyor. Eski fanların pek işine yaramayacak bu albüm potansiyel Satyricon dinleyicileri için güzel bir başlangıç olabilir.

Opeth
Deliverance

İki parçadan oluşan Opeth'in albümlerinin ilki Deliverance. 61 dakika ve 6 şarkılık albümde 5 parça 10 dakikayı geçiyor. İkinci albüm ise Mart gibi piyasaya çıkacak olan Damnation. Bu adamlar nasıl üretken böyle ya.. Zaten geçen sene bomba gibi bir albüm çıkarmışlardı. Albüm beklenilen yavaşlıkta değil. Oldukça sert ve brutal. Fakat yine de clean vokaller mükemmel. Bir de albümde dikkatimi çeken bir durum da Opeth'in solo olayına daha bir ağırlık vermesi. Wreath şarkısının solosu Opeth'vari değil de daha bir Rock'n Roll tarzı olmuş. Hele o solodan önce bir perküsyon var ki aman aman gözler kapanıyor direkt dinlerken :) Ayrıca A Fair Judgement bir nedir? Girişi bu kadar yumuşak, duygu dolu bir şarkı... İnanılmaz! Sonra gitarlar davullar hepsi giriyor. İşte tam bir Opeth klasiği. Zaten yavaş yavaş progresive'e kayıyorlar adamlar... Albümdeki en kısa ve enstrümantel olan For Absent Friends en delikanlı metalciyi bile kelebeğe çevirir söyleyeyim yani :) Yani anlat anlat bitmiyor ki. Son olarak By The Pain I See In Others'da bir vokal denemesi yapmışlar ki Septic Flesh'in eski hali gibi ayu vokal...

Ayrıca Bloodbath adı altında bir yan grubu olan Mikael'in grup arkadaşları da ilgi çekici: Katatonia'dan tanıdığımız Anders Nyström ve Jonas Renkse! Resurrection through carnage adlı yeni albümlerini önümüzdeki ay tanıtmaya çalışacağım.

Bu ay Opeth, In Flames, Satyricon derken yer kalmadı. Gelecek ay My Dying Bride ve WASP'ın son albümlerini de tanıtacağım. Dream Theater konserinde görüşmek üzere...

n e r e l o l o y o r

Metallica tribute albümü en sonunda çıkıyormuş. Therion, Anthrax, Dark Tranquillity, In Flames gibi grupların cover'larından oluşan albümde 14 Metallica klasiği bulunuyormuş.

HIM Love Metal adındaki yeni albümleri için stüdyoya girmiş. Bu arada vokalist Ville Valo da Synnin Viemää" (Gone With The Sin) adındaki biyografisini yayınlamış.

1992'de yapılmış Freddie Mercury tribute konseri DVD olarak piyasaya çıkıyormuş. Bilenler bilmeyenlere söylesin konserde Slash, James Hetfield, Tony Iommi, Robert Plant, David Bowie, George Michael, Axl Rose ve Elton John gibi isimler sahne almıştı.

Chuck Shuldiner'ın annesi fanlara T-shirt yetiştiremiyormuş. Ayrıca en kısa zamanda Chuck'ı anma videosu da çıkacakmış.

Bir eşcinseli öldürdüğü için 9 yıl 4 ay hapis yiyen Dissection gitar/vokali Jon Nödtveit hapisteki hücresinde yaptığı parçaları eski Emperor davulcusu Faust ile yapacakmış. 2004'te de Nuclear Blast etiketiyle çıkacakmış albüm.

System of a Down Steal This Album adlı yeni albümleriyle yine ortalığı dağıtacaklarmış.

Oeh! My Dying Bride yazın çıkaracakları yeni stüdyo albümler için şarkı yazmaya başlamışlar. –ah ulen gelin bir de bize çalın artık beaa-

Gathering'in önümüzdeki aylarda çıkacak olan yeni albümünde bir şarkıya Ulver'den Trickster G de eşlik etmiş.

Kerrang'ın seçtiği zamanların en kötü 10 albümü arasında Metallica – Metallica da var ki bence en iyi albümleridir. Neyse diğerleri ise: Guns N' Roses – The Spaghetti Incident, Sepultura – Morbid Visions ve Korn – Untouchables...

Hüh be en sonunda Dave Lombarda Slayer'ın son albümünde çalacağını açıklamış. Jeff Hanneman'a gidip garajını temizlemesini söyleyen Dave de yeni albüm için oldukça heyecanlıymış.

Manowar yeni single'ında Warriors of the World albümünün açılış parçası Call to Arms yanında The Dawn of Battel ve I Believe adlı iki yeni parça da kondurmuşlar. Bu arada eski Manowar gitaristi Ross the Boss solo albümü için vokalist arıyormuş.

14 parçalık bir Best of'u çıkacak olan Nirvana'nın albümde daha önceden yayınlanmamış You Know You're Right adlı bir parça da olacakmış.



FRP

Orta Dünya Türkçe öğrenirken..

Batu&Gökhan batuher@level.com.tr

Bahçedeki banka oturmuş, elindeki Level'ın son sayısına bakıp gülümserken karşılaştım Berker'le.. "Bahçe" sözcüğü, binanın önündeki birkaç metrekarelik çimenliği tanımlamak için bir boy büyük aslında, ama eskiden görüp görebildiğimiz tek yeşillik öğle yemeklerindeki salatalar olduğundan herhalde, bu kadarı bile değer kazanıyor.. "Neredeyiz?" dedim, "Üçüncü kat." dedi. Çıktım, daha açılmamış koliler, bitmemiş onarımlar var ama yüzlerden belli, taşınmak herkes için iyi bir değişiklik olmuş.



Aradan bir hafta geçti, hala optimum performans alabilmek için hangi otobüse binmek gerektiği, sabahın üçünde nereden yiyecek bulunacağı tartışılıyor, yakında fikir birliğine varacaklar. "Freelancer" olsak, arada sırada uğrasak da hayati bilgiler bunlar, kaçırmamak gerek!

Bugün, sabahlama konusunda siftahımı yapmış, yalnız başıma köşe için malzeme toplarken yan masadaki telefon çaldı. Arkabahçe Yayıncılık'tan Hasan.. Tam da Arkabahçe'nin Dungeons and Dragons başlangıç setini Türkçe'ye çevirdiğini haber yapacakken!.. "Acilen kutunun resmini filan gönderebilir misin?" diye sordum, çok daha iyisini yaptı: Öğle vakti Burak'la birlikte çıkageldi, hem de elinde "Zindanlar ve Ejderhalar Macera Oyunu" setiyle!



Kutumu açmak istiyorum

Kutunun kapağına şöyle bir baktım: Orijinal Dungeons&Dragons logosunun altında "Zindanlar ve Ejderhalar Macera Oyunu" yazısı.. Demek kaderde Türkçe rol yapma oyunu görmek de varmış! Kapağı açtım, içinden bir adet zar seti (4,6,8,10,12 ve 20'lik zarlardan oluşan), kural kitabı, macera kitabı, hazır karakter kağıtları, kural özetleri, haritalar ve pullar çıktı. Hepsi bir araya geldiğinde ortaya bir "Frp oynamaya nasıl başlayabilirim?" seti çıkıyor. Zaten bu set, daha önceden hiç oyunculuk deneyimi bulunmayan, hatta frp'nin ne olduğu konusunda bile bir fikre sahip olmayan kişilere yönelik hazırlanmış. Uzun uzadıya kural kitabını okumanıza bile gerek yok. Kural özetlerine göz gezdirip kendinize hazır bir karakter seçmeniz yeterli. Tabii oyunu yönlendirecek bir de Dungeon Master (çok özür dilerim, Zindancıbaşı demek istedim!) belirleyip ona macera kitabını okutmanız gerekiyor. Bir iki macerayı tamamladıktan sonra kural kitabını elinize alıp daha kapsamlı kurallara kendinizi hazırlayabilirsiniz.

Geçmiş zaman olur ki

"Zindanlar ve Ejderhalar Macera Oyunu" setinin oyunculara sağladığı iki önemli avantaj bulunuyor: İlki, rol yapma oyunları konusunda tecrübesiz "potansiyel" oyuncuların enselerinden kavranıp derin bir kural kuyusuna bırakılmalarına engel oluyor. İlk kez bir Player's Handbook gördüğüm zamanı hatırlıyorum. O dönem bilgisayarda Eye of the Beholder oynar bu meretin bir de masaüstü oyunu olduğunu bilirdik, ama nasıl oynanırdı, neler gerekirdi acaba ? Yanıtı çok da uzaklarda aramamak gerekiyormuş, meğer üst sınıftan arkadaşlarım (EOP kulakların çınlıyor mu?) fotokopi Player's Handbook'lar, Monsters Manual'lar eşliğinde kendi gruplarını kurmuşlar bile (Bırakın Türkçe'sini orijinal kitaplar bile gelmiyordu ki memlekete! (Bu da biraz "Bizim zamanımızda ekmek karne ile dağıtılırdı." söylemine benzedi ama çok değil, beş-altı yıl öncesinden söz ediyorum.)). Önlerine çıkan en büyük sorun zarlar olmuş. Onu da programlı hesap makineleri ile halletmişler. Her biri kendi hesap makinesine örneğin 1-12 arası rasgele sayı üreten bir program yazmış. Böylece bir makine dörtlük zar, bir diğeri on ikilik zar yerine kullanılır olmuş. Bana oyunlarından bahsettiğinde "Bir göreyim şu Player's Handbook'u!" demiştim. Hani adı "Oyuncunun Elkitabı" ya, benim kafamdan cepte taşınabilir ufak bir fasikül geçiyor.. "İşte şu masanın üzerindeki kitap." Dedi. O da ne ?! Masanın üzerinde hem enine, hem boyuna "el kitabı" ölçülerini bir hayli geçmiş, ansiklopediden hallice bir kitap duruyor. Üstelik minicik İngilizce yazılar ve onlarca tabloyla! "Pekala" dedim, "Buraya kadarmış!"

Temel sağlam olsun da

"Oraya kadar" değilmiş ki, iki-üç ay sonra ilk oyunumuzu oynamak için bir masanın başında toplandık. Yalnız o iki ay boyunca akşam okuduğum bölümleri sabah grup arkadaşlarıma anlatmak, karşılaştığımız sayısız kuraldan hangilerini eleyip hangilerini kullanacağımıza karar vermek , hele grubun büyüyle uğraşacak elemanları için en azından ilk üç seviye büyüleri tek tek incelemek kolay olmamıştı. Advanced Dungeons & Dragons'un bu açıklarını D&D 3rd Edition büyük ölçüde kapattı. Çok daha kullanışlı bir kitap ve "d20 sistemi" adını verdikleri, standardize edilmiş çok daha basit bir sistem geliştirdiler. Ama bu kadarı bile yeni oyuncuların gözlerini korkutmaya yetiyordu. İşte D&D Adventure Game seti bu nedenle hazırlandı. "Zindanlar ve Ejderhalar Macera Oyunu" ile başlayan oyuncular temel kural sistemini ve





oyun dinamiklerini yorulmadan, sıkılmadan öğrenebilecek ve kapsamlı oyun kurallarına hazır hale gelecekler. Yeni oyuncuların hem "Bu oyun da nesi?" hem de "Nasıl oynanıyor?" sorularına en iyi yanıtı bu set ile almaları mümkün.

Macera Oyunu'nun ikinci avantajı da tamamen Türkçe'ye çevrilmiş olması. "Frp oynamak istiyorum ama İngilizcem kitapları okuyacak kadar yeterli mi bilemiyorum." Diye düşünen o kadar çok oyuncu adayı vardı ki.. Fantezi ve bilim-kurgu edebiyatına olan ilginin artması (hatta "patlaması" demek daha uygun olacak) nedeniyle roman ve öykü konularında bu sıkıntı zaten aşılmıştı. Ama Türkçe kurallar için biraz beklememiz gerekti.

... hay dilimi

arı türkçe soksun.. (Sunay Akın)

Kural kitaplarının Türkçe'ye çevrilmesinden bahsederken, özellikle "Yüzüklerin Efendisi"ni raflarımızda görmemizle başlayan "doğru çeviri" tartışmalarının yeniden alevleneceğini tahmin edebiliyorum. Haddim olmadan kıvılcımlara birkaç nefes de ben üfleyeyim müsaade ederseniz. Öncelikle fantastik edebiyat çevirileri için yalnızca iyi İngilizce bilgisi ve frp deneyiminin yeterli olmadığını düşünüyorum. Çevirmenin "duru Türkçe"ye hakim olması da her zaman onu kurtaramıyor. Hele karşınızda bir İngiliz Edebiyatı profesörünün, düzeltiyorum Batı Dilleri konusunda uzman (Üzerine bir de Hint-Avrupa Dil Ailesi'nde yer almayan Fince'yi ekleyin!) bir İngiliz Edebiyatı profesörünün kaleminden dökülmüş yapıtlar varsa. Yüzüklerin Efendisi'nde olduğu gibi çevirmen, yeri geldikçe Osmanlıca, yeri geldikçe "Orta Asya Türkçesi" kullanmak, kendine -kavramları daha iyi karşılayabilmek için- kaçış yolları açmak zorunda kalıyor.



Metis Yayınları'nın (ve okuyucuların) bir diğer şansı da –yanlış hatırlamıyorsam- yayın kurulu üyelerinin kimisinin mitoslar, kimisinin masallar üzerine bitirme tezleri vermiş olmaları, yani "jargona" yabancı olmamalarıydı. Kendi adıma konuşayım, kimi bölümlerde Çiğdem Erkal İpek (düzyazılar) ve Bülent Somay'ın (şiirler) ortaya çıkardıkları sözcükleri asıllarından çok beğeniyorum. Örneğin "Çıkın Çıkmazı", kulağa orijinal adı olan "Bag End"den çok daha hoş ve melodik geliyor ama "Barliman Butterbur"ün "Arpadam Kaymakpürüzü" olmasında da biraz zorlama seziyorum. Ancak cımbızla çekip aldığım birkaç nokta dışında ("Rivendell" neden bazen "Ayrıkvadi" bazen "Yarmavadi" oluveriyor? Ya da "lilie" sözcüğü şiirde "zambak" olarak çevrilirken düzyazıda neden "nilüfer" tercih ediliyor?) bütüne baktığımda yapılan çevirinin –yine haddimi aşarak- son derece doyurucu ve usta işi olduğunu düşünüyorum.

Yuvarlak masa yayımcıları

Hobbit (6.45 Yayınları) ve Yüzüklerin Efendisi'nin (Metis Yayınları) açtığı kapıdan pek çok eser geçti. Farklı yayınevleri tarafından da (Ankira, İthaki, Arka Bahçe, Phoenix) birbiri üstüne çeviriler yapılmaya başlandı. Gördük ki "Türkçe fantezi jargonu" da yavaş yavaş -günahıyla sevabıyla- oturmaya başlıyor, yazılı olmayan kurallar oluşuyor. Örneğin "dwarf" "cüce" olarak çevriliyor ama "elf" sözcüğü olduğu gibi kalıyor "cin, peri" gibi anlamlarla karşılanmaya çalışılmıyor. Peki kavramlar arttıkça, türlü yaratıklar,terimler işin içine girmeye başlayınca (ki girmeye başladılar bile!) ne olacak? İşte Zindanlar ve Ejderhalar kural kitaplarını çevirme işi bu aşamada büyük bir sorumluluk altına giriyor, çünkü bu kitaplarda neredeyse frp dünyaları ile ilgili tüm terimler yer alıyor. Bir kez piyasaya sürüldükten sonra tüm oyuncular aynı terimleri kullanmaya başlayacakları için çok dikkatli bir çalışma yapılması gerekli. Bülent Somay gibi deneyimli bir kalemin (Akıntıya Karşı, Zemin, Birikim, Demokrat, Virgül, Başka Medya dergilerinde yazılar; Metis Yayınları'nda bilim kurgu-fantezi yayın yönetmenliği, Radikal Gazetesi'nde köşe yazarlığı, üç kitap ve uzun yıllardır süren müzik çalışmaları... Dersimi çalışmış mıyım örtmenim?) Arka Bahçe Yayınları'nda çalışmaya başladığını ve kural kitaplarının çevirisinde aktif rol alacağını öğrendiğimde bu nedenle çok sevindim. Yalnız yapılan çevirilere eski oyuncuların nasıl tepki vereceği de ayrı bir muamma.. Örneğin "element" sözcüğünün "unsur" olarak çevrilmesine kimsenin itirazı olmayacaktır sanıyorum ama "elemental"in "bir unsura mensup olan" anlamında "mansur" diye çevrildiğini öğrenince ne yalan söyleyeyim, ben bile başlangıçta afalladım. Biraz düşününce mantıklı ve doğru geldi ama elemental'den mansur'a geçiş de biz "tutucu, geri kafalı dinozorlar" için kolay olmayacak!..

Macera Oyunu yalnızca başlangıç. Sırada daha deneyimli oyunculara yönelik Oyuncunun El Kitabı (Player's Handbook), Zindancıbaşı'nın Rehberi (Dungeon Master's Guide) ve Mahlukât Kılavuzu (Monsters Manual) var. Bu da sofraya oturmak üzere olduğumuz anlamına geliyor ama önce hep birlikte ellerimizi yıkamamız gerekecek. Kural kitapları ve yeni romanlar piyasaya çıkmadan önce, olanak varsa fantastik edebiyat eserlerini çevirmeyi planlayan tüm yayınevlerinin bir konsorsiyum oluşturup kararları ortak olarak almaları, terimleri birlikte oluşturmaları en uygunu olacaktır. Böylece hem eski hem yeni oyuncuların, hem de okurların yemeklerini afiyetle yemeleri sağlanabilir, üstelik elmalarla armutları karıştırmadan!

Not: Macera Oyunu hakkında her şeyi yazıp da fiyatını yazmamayı nasıl başardım acaba? Kitabevlerinde yirmi beş milyon TL., internetten sipariş ederseniz yirmi iki buçuk milyon TL.ye edinebilirsiniz.



1984



M. Berker Güngör

BİR GECE VAKTİ

Sessizliğin sesi daha da güçlendirmesi sizce de tuhaf değil mi sayın seyirciler?

Tepenin üstünde üç kişiyiz, bir ben, bir çam ağacı, bir de eski bir bisiklet. Bisiklet mi yoksa motorsiklet mi o? Kimbilir, kimin umrunda? İki tekeri var ya, altından asfalt, üstünden rüzgar akıp geçiyor ya, yetmez mi? Tepeyi saymalı mıyım acaba bir dördüncü kişi olarak, sessiz ama her daim orada? Peki ya tepe beni adamdan sayıyor mu? Ya çam ağacı, o farkında mı gölgesinde yattığımın?

Uranyum 235 atomu ne dengesiz, ne terbiyesiz bir atommuş öyle, HÖT desen patlayası geliyor ortalığı tarumar edercesine! Halbuki Uranyum 238 öyle mi ya, ne kadar efendi, ne kadar kendi halinde bir izotop, taa ki mermi olup kafamı gözümü patlatana dek! U-235 sayıca daha ufak, nasıl oluyor da U-238 ondan daha fakir sayılıyor? En dış elektron kabuğundaki fazladan üç işgüzar elektronun işi bu dengeli olma hali, en dış yörüngeyi kırmak ne kadar zorsa o kadar fakir sayılıyor dinine yandığımın izotopu! Niye fakir demişler ki peki, sırf senin canın istediğinde patlayıp kundaktaki bebeyi buharlaştırmayı reddettiği için mi tabiatı gereği? Uranyum kendi halinde, terbiyesiz olan insanoğlu sanki!

Tepenin üstünde üç kişiyiz, tepeyi de katarsan dört! Ama tepe beni hesaba katıyor mu, bak onu hiç bilemiyorum. Hem dur bakalım, bu tepenin ciddi ciddi bir tepe olduğu ne malum? Belki bir kral mezarıdır insan elinden çıkma, olamaz mı? Belki ben nefes alıyorum da, aşağıdan bir kralın mumyalanmış cesedi gıcık kapıyor bana, ona inat nefes aldığımı zannedip? "Sen elbette geleceksin bu tarafa, terbiyesiz eşşek seni!" diye gıcırdatıyor belki de dişlerini kral efendi sandukasının içinden bana şimdi, etrafında türlü altın yığılı, en sevdiği hizmetçileriyle birlikte gömülü benim şu "Altı üstü bir tepe yahu!" deyip geçtiğim toprak yığını altında. Ama umrumda mı benim? Kralını tanımam, bak orası bambaşka bir konu!

Tepenin üstünde üç kişiyiz, tabii çam ağacı kişilik bölünmesi geçiriyorsa bilemem, psikolog muyum ben yahu? Sermişim postumu çimene, tatlı tatlı pipomu tüttürüyorum melteme karşı, dünya yansa derdim değil! Ne çok oldu çizmelerimi çıkarıp çimleri ayaklarımın altında hissetmeyeli! Ne çok oldu daha başka pek çok şeyi yapmayalı! En son ne zaman pamuk şekeri yedim mesela? Çocukken pamuk şekerini pamuktan yapılıyor sanmazdım ben, benim kafamın basmadığı toz şekerin nasıl olup ta o dönen zamazingonun içinden tel tel püskürüp tahta çubuğa yapıştırdığıydı kendini. Büyüyünce öğrendim ki ısının marifetiymiş şekeri çekip uzatan ayrıca tabii bir de merkezkaç kuvveti! Ama benim hafızamda merkezkaç kuvveti babamın elimden sevgiyle tutan kocaman eli kadar yer kaplamaz, ne de öbür elimdeki pamuk şekerinin çubuğundan parmağıma giren körolasıca kıymık kadar! Hoplaya zıplaya giderken neşeyle bir elimde babamın eli, bir elimde pamuk şekeri, nasıl da canımı sıkıvermişti o koca kıymık? Eh be adam, insan düzgün bir parça tahta kullanır bari!

Tepenin üstünde üç kişiyiz, tepeyi de sayarsan dört! Kralı boşver tepenin altında yatan, zaten adam olsa altınla gümüşle gömdürmezdi kendini! Sen hem milletin canına oku yıllar yılı "Hehehööyyyy, kralım ulan ben!" diye, hem de giderayak bir ton masraf çıkar, olacak iş mi? Tam da halk "Ohhhh, zıbardı eşşek yavrusu!" diye sevinirken, bırakın canım, bırakın sözünü etmeyin bana şu herifin! Kapatalım bilahare bu bahsi, diyelim ki üç kişiyiz tepenin üstünde, ucunda ölüm yok ya? Aslında var ucunda ölüm, herşeyin ucunda ölüm var ucundan kıyısından. Sen daha bana sor "Hayatın anlamı ne ola ki?" diye deli danalar gibi, sen bulana kadar atı alan Styx Nehri'ni geçti! Sakın kral bu yüzden doldurmuş olmasın altını gümüşü mezara, hani olur ya, orada bir Styx varsa, üzerinde de bir kör kayıkçı, ve şans bu ya hani, kayıkçı tutup bir altın sikke isterse! Olur mu olur! Demiştir herhalde kral ölüm aklına geldikçe, kefen parası yok tabii o zamanlar, çünkü kefen yok, balmumu var, eh kral nasıl ayrılsın sandık sandık altınlarından? Aman be adam, kralın derdi beni mi gerdi? Varsın dert anlatsın şimdi kör kayıkçıya!

A+B=C, bu kadar basit! A'ya 1 dersek, B de 2 olsa terbiyesini takınıp! C tabii ki 3 olacak, hayvanlığın lüzumu yok efendiler! Velhasılı kelam, tepenin üstünde üç kişiyiz, çünkü kral kalkıp iki kadeh atmaya gelemedi!

Abi bir beşyüz kağıt borç versene? Krala verdik be anam borcu, olsa dükkan senin!



EJDERHANIN İNİ

Mail mi dediniz?

Level bir marka oldu artık !

Son zamanlarda bana mail atan herkesten çok özür dilerim çünkü makineme format attıktan sonra maillerimi yedeklediğim klasörü bulamayarak bir becereksizlik örneği sergiledim. Bu yüzden şu yazıyı yazdığım 24 Ekim tarihinden sonra bana mail atanlara cevap yazabiliyorum fakat daha öncesi kanatlandı gitti. Bu küçük özür yazısından sonra gelelim asıl konumuza. Eğer bir kaza bela olmadan Şubat ayında da çıkarsak Level dergisi bir rekora imza atarak Türkiye de en uzun süre yayım hayatını sürdürebilmiş bilgisayar oyun dergisi ünvanını kazanacak. Tam beş senedir zaman zaman ağır aksak yürüyen hayatımız ne olursa olsun hep en iyisini sunmaya çalıştı. Hani bu söz bir klişedir biliyorum ama maalesef güzel Türkçemizde başka bir ifade şekli yok. Tıpkı seni seviyorum demek gibi bir şey bu. Klişe ama gerçek. Her zaman yaratmaya ve daha da iyi daha da güncel olmaya çalıştık. Bugün şöyle dönüp geriye baktığımızda yaptıklarımızdan sonra artık Level isminin bir "marka" haline dönüşmeye başladığını görüyorum. Bizim adımızı altında imza olarak gördüğünüz herşey bilin ki belli bir standartı temsil ediyordur.

Kafamız çalışmaktan tütüyor!

Kafamızda çok proje var ve tüm projelerin zamanı geldiğinde (inşallah) uygulanmasını da göreceksiniz. Öncelikle profesyonel oyunculuk adına pazarı anlayan ve tanıyan Samsung firması bence biz oyuncular için büyük bir şans. İnanınki bu yazıyı yazdığımdan hiç bir şirket yetkilisinin haberi yok. Yani hiç bir şey almadım onlardan. Ama şimdiye kadar çalıştığımız firmaların ciddiyetini göz önüne aldığımızda sözünü tutan ve adam gibi çalışan bir tek Samsung firmasını ve Princess Hotel'i gördük o kadar. İki kuruluşta geleceği gören akıllı insanların yönetimi altında. Bu bizim moralimizi büyük ölçüde yükselten bir gelişme. Çünkü artık eğlencenin tam anlamıyla yaşanması gereken yıllara geliyoruz. Artık tıpkı eskiden bilardo sporunun toplumca pek rağbet görmediği fakat Semih Saygıner'in başarılarıyla yükselterek Türkiye de olması gereken yere oturması gibi. Oyun yapımında iyi para var. Türkiyedeki pazar alım gücü ve yasaların eksik uygulanması yüzünden bir türlü doğamıyor fakat bunu kırmaya çalışan insanlar mevcut. Tıpkı www.portakal.com'un sahibi Hasan Çolakoğlu gibi. Türkiye de maalesef her iş "birileri yapsın bizde yiyelim" mantığıyla yürüyor. Fakat bu saydığım isimler önderlikleriyle yolu açtıklarında dilerim şerefsiz bir takım piyasa kurtları işin amatör heyecanını hiç hesaba katmadan pop kültürün çarpık mantığıyla oyuncuları sömürmeye kalkmaz. Çünkü gördüğüm kadarıyla -profesyonel oyuncular hariç- oyuncuların bir bölümü maalesef bilinçsiz. Bu tabiki ülkemizdeki genel bilinçsiz tüketici alışkanlığının ve eğitimsizliğin bir yansıması. Ülkemizdeki temel çarpıklıklar her yerde kendini gösteriyor. Burada biz her ne kadar elimizden gelen bilgiyi vermeye ve doğru olan yolu göstermeye çalışsakta bir yere kadar yetişebiliyoruz. Sonuçta ülkenin çarpık düzeni bizi de etkiliyor. Mesela bir kaç ay önce zam yapmak zorunda kaldık ve maalesef dergimize bu parayı veremeyecek oyuncular olduğunu adım gibi biliyorum. Çok samimi söylüyorum ki zam yapmak yerine ikinci bir dergi çıkartmayı daha çok isterdik. Hem size daha çok kaynak sunabilir hemde grubumuzu büyütürdük. Ya da grubumuzun sponsorluğunda televizyonda bir oyun programı yapardık. Dedim ya proje çok ama ah şu şartlar yokmu şartlar. Allahım gene içime dönük bir yazı yazdım ben. Birazda oyunlarla ilgili yazsammı acaba? Ama ne yapayım ki perde arkası benim kafamı daha çok kurcalıyor. Çünkü yalnızca oyun oynayıp yazı yazmıyoruz. Aynı zamanda piyasanın oluşması için de burada savaş veriyoruz. Bu yüzdende dergi dışında bir sürü proje ile uğraşıyor durmadan sağa sola koşuşturup duruyoruz. Biz bu işi galiba çok seviyoruz.

Kendini tekrarlamak

Yaratıcılık gerektiren işlerin tümünde herhalde en korkulan cümle yukarıdakidir. Eğer birbirinin benzeri işle çıkartıyorsanız artık sıkıcı ve monoton olmaya başlarsınız. Bir süre sonra ise değişikliği sevmeyen azınlık dışındakiler sizi terk etmeye başlar. Bu yüzden grafik makinasının uçması bahanesiyle de olsa tasarım değişikliğine gitmiş olmamızdan çok *mutluyum. Hani zaten bizde bunun için bahane arıyorduk* ama biraz daha planlı olacakken bir anda olmasından dolayı da çok şikayetçi olduğum söylenemez. Bu arada genelde köşelerde oyun tavsiyesi isteyenler için de bir FPS önerim var, Iron Storm. Gerçi incelemesini Aralık ayında okuyacaksınız ama ben şimdiden size söyleyeyim. Oyunun yapay zekası biraz sallantıda, fakat level tasarımları o kadar güzel düşünülmüş ki oyun kendini size oynatıyor. Üstelik tüm oyun boyunca sniper olmak zorundasınız ve bu yüzden monitöre gözlerinizi sokmaktan bir süre sonra kör olabilirsiniz. *Bazen öyle ince vuruşlar yapmak zorunda kalıyorsunuz* ki hani burnunuz biraz gösterişli ise monitörde iz bile bırakabilir. Oldumu Sinan ? :)



Allahım burama kadar işe battım ben !



Burak Akmenek

Sanane.com Battlefield 1942 serveri açmış? Evet artık hep oradayız. Süper oldu. Uçakla köprü altından geçmeye bayılıyorum.

Sence savaşa girer miyiz? Ne bileyim ben, devlet ne derse onu yapacağım. Askerlik için fikrimi soran kimse yok ki. Uzak Batıdaki devlet artık bizim ne zaman öleceğimize bile karar verir oldu.

Gelecekten umutlu musun? Evet umutluyum. Evet yalan söyledim. Bu ay oy vereceğiz ama göreceksiniz ülke gene aynı kötü durumda kalacak. Ben ölürken de öyle olacak. Torunlarımın torunları bile aynı saçma sapan düzen içerisinde yaşayacak. Açtırmayın ağzımı kızgınım. Hayat cahil ve salaklar için daha kolaydır. Keşke ben de cahil ve salak olsaydım.

CESUR YENİ DÜNYA



Tuğbet Ölek

Nasılsınız Ruhi Bey?

Görünüşte üzgün, endişeli | Görsek mi acaba, görmesek mi

"Ve her şey dönüştü işte Kahverengi bir çarşambadan Sapsarı bir cumartesiye."

Sevgili okur. Her ay kendi kendime sorup cevaplamaktan sıkıldığımı düşünme sakın. Ama bu ay konuya direkt girip derdimi anlatmak ve yok yere bir kuralı daha bozmak niyetindeyim. Bazen bizden yakındığınız olmuyor değil. Elbette hakkınız ama yine de yapmayın. Yakınacaksanız emlakçılardan yakının. Hiç birşey yapmadan ofislerinde oturan, her ev kiraladıklarında deli gibi komisyon alan ve buna rağmen size bırakın müşteri, insan muamelesi yapmayan bu insanlardan yakının. Bugüne dek yüzlercesini tanıdığımdan rahat rahat genelliyorum. Bir gün olur da biriniz Bakan, Cumhurbaşkanı falan olursa şu konuya bir el atın. O günü göremesem bile emin olun ruhum huzur bulacak.

Başkasının gözlerinin ardından görmek dünyayı. Başkasının kalbindekileri hissetmek. Onun hikayesine ortak olmak birincil kişi olarak. Karşındaki kişi olmak, kendini umursamadan. Onun derdini veya sevincini sahiplenmek, onun için... Buna ihtiyacı olduğunda yanında olmak, onu kendin kadar önemsemek. Dost, sevgili, kardeş... ne derseniz deyin. Birisi için çaba göstermek, önemsemek. Nedense insanlar bunun için fazlasıyla bencil. Kimseyi kandırmadan, sen, ben ve herkes... böyleyiz, belki bundan çok daha benciliz.

Peki bırakalım bunu bir yana. Kimselerin mükemmel bir dostu yok, kimse o mükemmel dost değil deyip geçelim. Zaten burada tanımı abartmışız, insan doğasının dolduramayacağı bir özveri çerçevesi çizmişiz. Karşındakini bir parça olsun anlamak, onun da bir yaşamı olduğunun, düşündüğünün, hissettiğinin farkında olmak noktasında duralım. Hatta durun bir somutlayalım.

Bir Yol Hikayesi

Otoyolda gidiyorsun ve önünüzdeki araba birden fren yapıyor. Durduk yere! Son anda kurtuluyorsun çarpmaktan. Kornaya basıyorsun deli gibi. Kafanı çıkarıp camdan "Manyak mısın!!" diye haykırıyorsun. Şahane... direksiyondaki bir hanımkişi üstelik. Ne beklenir ki? Kadınlara neden ehliyet verilir ki. Öylece durmuş gitmiyor bir de! Çıldırmamak elde değil. Kafayı çıkarıyorsun tekrar lanet camdan ve ağzına geldiği gibi küfretmeye başlıyorsun. Ne gelirse... bütün sülalesi, ölüsü, dirisi alıyor nasibini. Tamam belki bazılarınızın ehliyeti yok, bazılarınız küfretmez öyle... ama emin olun bir gün hepsi olacak. Bayan okurlar da alınabilir bayan şöför hakkında söylenenlere ama sabredin, bütün niyetim durumu daha dramatik hale getirmek.

Çıkıyorsun arabadan, öndeki lanet arabaya kadar yürüyüp kapalı cama vuruyorsun. "Manyak #$&!!# yürüsene!!!". Ama o seni duymuyor, elinde cep telefonu kaskatı kesilmiş ağlıyor. Sen görmüyorsun bile, bağırıp çağırıyorsun ama tepki yok. Sonradan fakediyorsun ağladığını. Kapıyı açıp "İyi misiniz?" diye soruyorsun. Başını çeviriyor yavaşça ve "İkisi de... iki kızımda... ikisi birden..." diyor ve yığılıyor direksiyonun üstüne hıçkırarak. Bir trajedinin ortasında dikilen ve kendinden iğrenen bir figüransın şimdi.

Hikayeyi sevmediysen değiştirelim. Tam cama vurmak için elini uzatıyorsun ve direksiyondaki yaşlı adamın mosmor yüzünü ve cam gibi donuk ölü gözlerini görüyorsun. Az önce kalp krizinden ölmüş bir insanın cesedine küfrettin ağız dolusu. Tamam bu sen değilsin. Evet ehliyetin de yoktu. Üstelik ağzına küfür almazsın, ne olursa olsun. Ne değişir ki? Sen de yaz kendi hikayeni. Sonunda bir trajedinin ortasında dikilen ve kendinden iğrenen bir figüran ol yeter. Ben kendime yüzlerce yazarım. Hiç de zor değil.

Neden insan denen eksik yaratıklar olarak her hangi birine veya en seviğiniz birine karşı bir an olsun durup düşünmeyiz... dinlemeyi, anlamayı denemeyiz? O kadının ıslak gözlerini veya yaşlı adamın donuk gözlerinin görmek gerekir kendimize gelip karşımızda bir insan olduğunu düşünmek için. Askerler düşmanı öldürürken onun da bir yaşamı olduğunu düşünür mü hiç? Veya üç kuruş için adam öldüren biri. Peki otoyolun ortasında birden durdu diye küfürü basan birinin ne farkı vardır?

Kate'in Gözleri

Neler diyorum ben yine. Ehliyetim yok ve nadiren küfrederim. Neden geldik buralara? Ha... evet... NOLF oynuyorduk az önce ve dünyaya Kate Archer'ın gözlerinden bakıyorduk. Az healthimiz kalmıştı ve birden üç kişi önümüze atlayınca öleceğimizi anlamış korkuyla bakmıştık. Daha onlar ateş edemeden escape'e basıp loading ekranına kaçmıştık... kaçmıştık. O zaman farketmiştik, Kate'in gözlerinin ardından korkuyla bakabileceğimizi. Şaşırmıştık ve şunu demiştik... "Hiç yaşamamış birinin gözlerinde neden korku olsun ki? Neden öyle bakayım. Her zaman tekrar başlama şansı olan biri... Belki de ben yaşamım boyunca en çok Kate'in gözlerinin ardından baktım dünyaya... ya da Duke ya da Freeman... Belki bu dünyadaki hiç bir insanın gözlerinin ardından bakmadım bu kadar. Bunun için çalışmadım, önemsemedim. Çünkü bu beni eğlendirmezdi. Halbu ki eğlenmek, dostluğun yanında nasıl da ezik bir duygu. Ya sevgilim, ya Babam... Bunu Kate'den daha fazla haketmiyor muydu? Bu nasıl bir bencillik"

Belki de sadece Kirpinin İkilemi bu. Yakınlaştıkça birbirimizi acıtmaktan korkuyoruz. Belki kendi gözlerimiz, öylesine dolu dolu ve başkalarının ki çok uzak. Ama ne farkeder? Doğru olan bu değil. Bunun için gelmedik dünyaya.

PS: Sevgili okur. Sana böyle seslenmek geliyor içimden. Çünkü sana içimi dökebildiğimi hissediyorum. Bu kağıt destesine ne kadar para verdiğin veya editörün köşe yazısının nasıl olması gerektiği üzerine kesilip biçilmiş kurallar umrumda değil. Şahsımdan bir Esra Ceyhan çıkmadığı için kesip biçmeye meyilli herkes için üzgünüm. Ama şairin de dediği gibi "Ki bazı sözlerin anlamı | O sözlerin söylenişindendir".



OYUNGEZER

Karşı dünyanın karşı kahramanları

Dehşetli bir senaryonun fiyakalı oyuncularıyız, havamızdan geçilmiyorsa sebebi budur



Serpil Ulutürk

Hamburgerleri ve cinayetleriyle meşhur Amerika'nın son bombası keşke yeni bir seri katil değil de bol baharatlı bir çeşit burger olsaydı. Gerçi bir ton insan bu hikayeye öyle bir iştahla saldırdı ki ikisi arasında çok da fark olmadığını düşünmeye başladım. Sanki söz konusu olan mecbur kalmadıkça sokağa çıkmayan, çıktığında da zikzaklar çizerek yürüyen, gölgelere saklanan, hareket etmeden durması gerektiğinde hedef küçültmek için dizlerini büken, korkuya teslim olmuş *binlerce insan değildi de gerçekçilik dozu iyi* tutturulmuş bir shooter'dı. Hatta katili öyle bir beğendik, öyle bir taktir ettik ki özdeşleş*tirme mekanizmalarını devreye sokup* "first-person" shooter'a çevirdik olayı. Bazı yaklaşımlar öyle bir dehşetliydi ki ta burdan Amerikan polisini arayıp "suçluyu ihbar etmek istiyorum" diyesim geldi. İnsanların kendilerine kahraman modeli olarak bu adamı seçmelerinin mi yoksa benim ihbar telefonumun mu daha gerçekdışı olduğuna hala karar verebilmiş değilim.



İyiler cennete kötüler her yere

Filmlerde kötü adamların tarafını tutmak, bazen iyi olanın aptallığı katlanılmaz olduğu için, bazen kötü tarafın karizması baskın çıktığı için, bazen de Hollywood klişeleri iyice baydığı için muhakkak ki herkesin yaptığı bir şey. Bu sebeplere merhamet hissinin artık insanlara fazla demode geliyor olmasını da eklemek lazım. Bir şey daha var, egosu tavana değen insanların sayısı arttıkça kurgu ürünü kahramanlara burun kıvırmak onları sevmekten daha haysiyetli hale geldi. Anti-kahramanlar içinse durum farklı. Onları hala gizli bir hayranlıkla sevebiliyoruz. Bu yazının konusunu oluşturan sebebi ise sona sakladım: Bence kötüyü tutmanın en gizli ve belki de en ciddi sebebi, iyi olanın hep zorlama yollarla, senaryonun ittirmesiyle kazanması. Bunu artık kimse doğal bulmuyor. Bu yüzden de tepki oyları seri katillere gidiyor.

Kötülüğün zekası mı daha kıymetli yoksa iyiliğin erdemi mi? Tıpkı bir doğa belgeseli izlerken kaplanı mı yoksa karacayı mı daha çok önemsediğinize karar verememek gibi iyiyle kötü arasında da "doğanın kanunları" içinde yerini almış bir denge söz konusu belki de. "İyi olan kazansın" cümlesinin üstün olanı değil de genel geçer kalıplar içindeki 'iyi'yi koruduğu yanılgısıyla yaşayanlar sanırım bu çağın en çok ve en gerçek kaybedenleri. Bana tuhaf gelen, iyi ile kötünün, güçlü ile zayıfın, Bay Yanlış ile Doğru Ahmet'in gayet barışçıl bir denge içinde bin yıldır çatışıp durduğu bir dünyada neden hala bütün senaryoların sadece iyiyle kötüye yüklendiği ve neden bütün bu senaryolar gereği sonunda iki taraftan birinin açık ara galip geldiği.

Delikanlı kurgu dediğin...

Belki de bütün kurgular içinde bu konuya en dürüst ve en doğal yoldan yaklaşanı, oyunlar... İyi ve kötü profillerinin gözümüze sokulmadığı, belirleyici tek gerçeğin çıkarlarına uygun stratejileri geliştirerek kazanmak olduğu bu evrenler dünyaya, dünyayı taklit etmeye kasan bir sürü kurgudan daha çok benziyor. Bambaşka *bir çağda, bambaşka bir evrende*, bambaşka ırklar arasında geçen bazı oyunlardaki karakterlerinin, günlük hayatta karşınıza geçip "ben var ya" diye anlatmaya başlayan bir ton "gerçek" insandan daha inandırıcı olduğunu siz de düşünmüyor musunuz?

Böyle kısa yoldan yargılayıp bıraktığım söz konusu "gerçek" insanların da gerçekliğinin şüpheli hale gelmesinin sebepleri var elbet. Ne kadar dallandırıp budaklandırsak, düğümler atıp sonra onları çözmeye çalışsak da basit birkaç gerçek etrafında dönüyor bütün hikaye. Gerisi kendi işgüzarlığımız. Bir şeyleri anlamak için onları önce anlaşılmaz hale getirdiğimizden, bir süre sonra ipin ucunu kaçırıp olmadığımız bir insanı canlandırmaya başlıyoruz. Sonuçta level atlamadan skill hanelerimize kazımaya çalıştığımız artılar iğreti görünüyor, gerçekliğimizden kaybediyoruz. Ama işte bu biraz da hayatın dayatması. Yani doğal seleksiyon mağduru olmamak için rakip, düşman ya da yabancı olarak gördüklerinize karşı kendinizi savunmak için güdülerinizi mecbur bıraktığınız bir doğa olayı bu aynı zamanda. "Ben kendimim" demeden önce kendimize "sen kimsin" diye sormak zorunda oluşumuzun en birinci sebebi.

Neyse efendim, varmak istediği sulara açılmadan önce bin tane dereye uğrayıp su örnekleri toplamak zorunda hisseden oyungezeriniz yine giriş paragrafında özetleyip geçmeyi tasarladığı bir noktada takılıp kaldı. Sonu için çıkılmayan yolculukların kaderini paylaşıyor bu sayfa. Gideceği yönü tayin etmemenin sıkıntısını yolun bir noktasında terk edip, yine gideceği yönü tayin etmemenin rahatlığına yaslanıyor. Sonuçta daha küre mi elips mi yuvarlak mı yoksa dümdüz mü olduğu şaibesini bile silememiş bu nefis dünyada, oyungezer de vardığı yeri kabulleniyor ve o derelerden birinin kenarında kana kana sus'u'yor...

"İyi olanın hep zorlama yollarla, senaryonun ittirmesiyle kazanmasını sindiremeyenlerin tepki oyları seri katillere gidiyor. Topluca kendimizi manyak ilan ediyoruz"

Bu ay ben cevap vermeyeceğim sorulara, ama sizin yanıtlarınız varsa üşenmeyip göndermenizi rica ediyorum. Önümüzdeki ay bir tuhaflık ya da tatsızlık olmazsa buraya koyabiliriz bazılarını. Süreniz 20 gündür, kopya çekmek serbest. Başarılar dilerim.

1 Hayatta her şeyden çok neyi öğrenmek istiyorsun? Neden hala öğrenmedin?
2 Hayattaki rolünün hakkını vermek için ne yapıyorsun? İstediklerini mi senden istenenleri mi?
3 Uzlaşmak nedir? Erdem olabilir mi? Ya da belki zayıflık? Hangisi?

inbox&outbox



Sonbahar hayli sıkıntılı ve zahmetli geçiyor, en azından benim açımdan. Umarım bu solgun, sararmış günler size daha iyi davranıyordur. Neyse, bakın aşağıda ne var, okur mektupları! (-Ya ne olacağdı ümüğünü sıktığımın adamı seni?) Fesuphanallah, delirtecek ama beni bu alt ego'lar yaaaa! Geçin okuyun siz de mektupları babacım, bakmayın öyle yüzüme! Allah allaaaaah!

▶TERRAN'A YAMUK YOK!

Hafta içi nete giremememden dolayı geç duydum ama bombayı duymuşsunuzdur. Starcraft 2 yok, Starcraft Ghost hem FPS hem konsola. BABABA! Çok sert olacak belki ama:

1. Blizzard ne anlar FPS den?
2. Konsol ne ayak?
3. Ya güzelim Protosslar, Zergler varken neden Terran??? :P

Sizin yorumunuz öğrenebilir miyim?

MERT ERTEN

Merhaba Mert,

Öncelikle açık ve net olarak belirteyim ki sana feci gıcık kaptım. Neden? Öncelikle şu "BABABA" efektini ya da kıçı kırık TV dizilerine gördüğü her haltı günlük hayatında da kullanmaya kastıran insan evlatlarına gıcık kapmam kaçınılmazdır, biraz yaratıcı olun, kendi esprilerinizi oluşturun be çocuğum! Neyse, işin geyiği bir yana, Blizzard'a çamur atmış olman da ayrıca canımı sıktı, çünkü severim o adamları ve oyunlarını. Ve merak etme, Ghost hakkında bilgi sahibiyiz, seni de edeceğiz. Ama sen soru sormuştun ya, hadi o şekilde cevaplayayım:

Blizzard neden anlamasın FPS'den yavrum evladım, onların başı kel mi? Ayrıca Ghost tam bir FPS olmayacak, burada daha çok Splinter Cell tadındaki bir yapımdan bahsediyoruz.

Ne demek ne ayak? Adamlar oyunları senin keyfin için yapmıyor sadece herhalde, değil mi? Sonuçta bu bir iş ve herifler para kazanmaya çalışıyorlar, eh haliyle konsola da oyun yapacaklar, PC'ye de, para nerede varsa o yöne dönecekler. Tabii bakma, ben de konsol seven bir adam değilim ama bu işler böyledir.

İşte şimdi OKUDUM CANINA! Ne demek "Niye Terran?", HA?! Terran'a laf diyecek adamı dağıtırım ben olm! Bittin sen! Ghost'larım tepene Nuke yağdıracak! Battlecruiser ve Wraith filolarım ordularını hallaç pamuğu gibi atacak! Marine ve Goliath sürülerim üssünün yıkıntıları arasında gururla geçit töreni düzenleyecek! Siege Tank birliklerim senin düşüşün şerefine 21 pare top atışı yapacaklar! KAÇMA DİYORUM!!!

"Starcraft 2 yok, Starcraft Ghost hem FPS hem konsola. BABABA!"

GRAFİK PROBLEMİ

Yaws Berker abi slmsss,

Ben Nuri, bende Spiderman-The Movie'de grafikleri hep siyah siyah yani binalar falan siyah nasıl giderebilirim acaba bu sorunu?

LORD_OF_THE_AZRAEL@HOTMAIL.COM

MERHABA NURI,

Mektubun çok kısa olmasına rağmen yer verdim, çünkü bu sorun çoğu oyuncunun karşısına pek çok oyunda çıkar. Ve özellikle yeni başlayanlar ne yapacaklarını pek bilemezler. Bir oyundaki yüzeylerin siyah ya da boş görünmesi aslında oraya konacak kaplamaların işlenememesinden kaynaklanır. İşletim sisteminden tut korsan kopyalardaki veri eksikliğine dek bunun çok fazla sebebi olabilir. Ancak çoğunlukla tüm bu sebepler döner dolaşır grafik kartının yetersizliğinde ya da sürücülerin eski olmasında düğümlenir. Grafik kartının modelini söylememişsin, ancak sanıyorum ki düşük hafızalı ve eski bir model. Bu durumda hem grafik kartının yetersiz kaldığı, hem de sürücülerinin eski olduğu sonucuna varıyorum. Bazı oyunlar bu sorunla boğuşmamak için grafik kartını sınarlar ve beğenmezlerse hiç çalışmazlar, mesela MOH:AA böyle yapar. Kartın eski değilse o zaman işletim sisteminden kaynaklanan bir sorun da olabilir, mesela Windows XP bu türden pek çok sorun çıkarıyor, bazen yeni yamalarını yüklemek bu sorunları giderebiliyor. Buna ek olarak, Spiderman The Movie illa da Texture & Lighting özelliği destekleyen bir ekran kartı gerektiriyor, eğer ekran kartında bu özellik olmadığı için yapıyor da olabilir.

HAMMERHEAD

Berker Abi, hörmetler,

Kimbilir kaç sayı önce bahsettiğiniz "Türk oyunları projeleri"nde bi oyun zannedersem Fatih'te geçiyordu. Durup düşünmüştüm, tanıdık yerlerin bir oyunda geçmesinin ne kadar ilgi çekici olacağını. Ve ondan ilham alıp "ulan ilerde bilgisayar mühendisi olacağım, sonra bi tane oyun yapıcam Driver veya Midtown Madness benzeri, paso İstanbul'da geçecek, elin Amerikalısının, Japonunun gözü gönlü açılacak, şehir görecek garipler" demiştim. Demeye kalmadı, herifler beni duydu mu ne, Driver 3'ün İstanbul'da geçeceğini öğrendim sizden. Haliyle oyunu deli gibi merak etmeye başladım. Şimdi oyunda bu Tanner gidip de İstanbul'da araba sürerken yoldan ne tip arabalar geçecek? Eğer ortalıkta yurdum insanının dünya literatürüne kazandırdığı "doğan görünümlü şahin"ler yerine Türkiye'ye yılda 3-5 tane gelen garip Chevolet'ler (Corvetteleri falan kastetmiyorum) yada abuk Dodge'lar olursa ben o adamlara gider kafa atarım. Ayrıca oyun İstanbul'un neresinde geçecek? O adamlar şimdi Miami'nin trilyonluk villalarla dolu sahillerini çizdikten sonra İstanbul'a gelip Tarabya, Bağdat şu bu dururken nerde varoş mekan var onu çizerlerse yine gider kafa atarım. Hiç üşenmem. Oyunun videosunun vermiştiniz, orda Boğaz'a bakan bi kenar mahalleyi gösteriyordu. Acaba Batı'nın Türkiye'yi küçümseyen o klasik "Haçlı Kafası" zihniyeti (Bu deyim Prof. Dr. Oktay Sinanoğlu'nun, kulakları çınlasın) bu oyuna egemen olup "Aha işte bakın Türkler işte böyle yerlerde yaşıyolar" mantığı mı öne çıkarılacak? Umarım İstanbul'un mozağini tam olarak yansıtabilen, içinde yaşayan hiçbir zümreyi dışlamayan bir "İstanbul" yaparlar. Yav bu çocuk niye bu kadar takmış bu işe demeyin, yurtdışında milyonlara ulaşabilecek bir oyun bu. Bizi çok güzel tanıtabileceği gibi, tam tersini de yapabilir. Bu sorularıma cevap verebilirsen çok hoş olur Berker Abi, tüm Level tayfasına selamlar!!!

CAN EREN

Merhaba Can,

Doğrudur, Driver 3'ün geçtiği üç ülkeden biri de Türkiye ve şehir olarak ta İstanbul'u seçmiş yapımcılar. Oyunun verdiğimiz videosunda gördüğün bölge ise yanlış hatırlamıyorsam Galata ve civarıdır. Şimdi, şahsen Galata gibi İstanbul'un binbeşyüz yıllık bir semtini mekan olarak seçmelerini çok takdir ediyorum, çünkü gerçek İstanbul budur. Bağdat caddesindeki ruhsuz beton silsileleri ya da Bakırköy civarındaki karaktersiz toplu konut yığınlarını kim ne yapsın ki? Amerikalılar bundan yüzyıl önce Chicago ya da New york gibi büyük şehirlerini gökdelenlerle doldurdular, yani adamlarda betonun "kralı" var senin anlayacağın. Zaten o yüzden "eski" İstanbul silüeti Batılılara ilginç geliyor ya, hangisi hayatında görmüş Venedik çağrışımı yapan ama tamamen kendine has olan Galata ya da buram buram Türk-Arap-Bizans sentezi kokan Fatih gibi bir semti? Hangi Batı ülkesinde Sultanahmet Meydanı gibi insana yaşadığı çağı şaşırtan bir kültürel birikim harikası var? Tabii ki Galata'yı çizecekler, tabii ki Şişhane ve Kasımpaşa civarına inecekler, tabii ki Boğaz manzaralı gecekonduları konu alacaklar. Bana kalsa İstanbul'un bundan 40 yıl önceki halini kullanmaları gerekirdi, çünkü o dönemde henüz bu kadar ruhsuzlaştırılmamıştı bu şehir. Senin anlayacağın, ben durumdan çok

memnunum, çünkü biz buyuz ve olduğumuz gibi göründüğümüz sürece şahsiyetimizi koruyabiliriz. Bizim mozayiğimiz Galata'da, Fatih'te sıralanan eski iki-üç katlı taş ve ahşap binalarda saklıdır, pahalı ama sıradan beton yığınlarında değil.

DAVULUN SESİ

Selam Berker abi,

Dergi harika o konulara fazlası ile girildiğini düşünüyorum. Şu anda üniversite sınavına hazırlanıyorum. Benim kafama takılan neden biz Amerika gibi gelişmiş ve büyük ülkelerin çöpe attığı şeyleri kullanıyoruz? Bu sınav sistemini eleştirmeyen bır kişi bile yok (öğretmenler de dahil). İnsanları kesinlikle doğru bir şekilde yetiştirmiyor. Ağaç yaşken eğilir derler ya. Bu ata sözünün pek önemsenmediğini düşünüyorum. İlkokuldan sonra herkes ilgi alanına yerleştirileceği yerine sınava sokulup (köpek misali çalışıp) başarılı öğrenciler okuyor diğerleri ise üniversite hayaliyle devam ediyor yoluna. Ben bilgisayarla ilgili veya teknoloji ile ilgili bir bölüme gitmek istiyorum ama bilgisayar mühendisliğinden başka cazip bir bölüm yok bu alanda. Bilgisayar programcılığı var ama ne olduğunu tam olarak anlayamadım. Bir bılgin varsa benimle paylaşırsan sevinirim. Ben öğretmen okulunda okuyorum ve şu anda bana üniversite sınavında öğretmenlikle ilgili bir bölüm seçersem ek puan verecek azımsanmayacak kadar ama ben kendimde öğretmen olacak yeteneği ve beceriyi görmüyorum. 4 yaşımdan beri bilgisayar kullanıyorum. Bilgisayar ve konsollar hakkında bilmediğim pek bir şeyi kaldığını sanmıyorum ama herkesin bu konuda bilmediği milyonlarca şey vardır kendimizi yenilemeliyiz. Ben de bunu yapıyorum ama şu sıralar bunların aslında yalnızca hobi olarak kalacağını düşünmek beni ürkütüyor. Daha uzunda yazarım ama seni sıkmak istemem. Meslek hayatında başarılar ve her zaman mutlu kalın. Ayrıca sizin mesleğinize yan gelip para kazanmak diyenlere de bir çift sözüm var. Bu dergideki (LeveL) yazıları yazmak öyle kolay değil öncelikle ifade etme gücü ve yanında da hayal gücü lazım. Tabii hızlı yazmayı falan işin içine katmıyorum. Türkiye'de bu vasıfları (PowerGamer) bulunduran insan inanın bana ama %2 den fazla değildir. Sağlıcakla kalın.Kimseye hayatınızın akışını değiştirmesine izin vermeyin.

6WHITE6DEVIL6@MYNET.COM

Merhaba Şeytancım,

Bilgisayarla ilgili bir meslek edinmek istediğini söylüyorsun ya, zaten işin püf noktası da burada. Bilgisayarla yapabileceğin şeyler sadece donanımla değil, aynı zamanda senin hayal gücünle de sınırlıdır. İşte en büyük sorun da bu, çünkü bilgisayarın girmediği alan yok ve bunların tümüyle ilgili eğitim verebilecek bölümler açmak bırak bizim gariban üniversiteleri, dünyaca ünlü eğitim kurumlarının bile altından kalkamayacağı bir olay. O yüzden böylesine geniş bir alanda ne yapmak istediğine karar vermen ve kendi kendini bu konuda yetiştirmen gerekiyor, bunun pek başka yolu yok.

Level yazarlığı olayına gelince, hayat hakkında çok fazla bir bilgisi olmayan genç insanların dergiyi ellerine almaları ve "Oh be, herifler yattıkları yerden para kazanıyorlar!" diye kıskançlık krizlerine girmeleri beni çok şaşırtmıyor. Çünkü gerçekte kimin nelerle uğraştığı dışarıdan görülmüyor, dergi sayfalarına yansımıyor. Misal, ben ilk sayıdan beri Level yazarıyım, bir nevi "kurucu editör" olduğum söylenebilir. Dışarıdan bakınca Level içinde 15-20 sayfa yazım olduğu görülür, başka da bir halt gözükmez. Oysa Vogel bünyesinde Level harici dergiler de çıkıyor ve ben buraya girdiğim ilk günden beri bunların hepsine ya dolaylı katkıda bulunmuş, ya da doğrudan editörlüklerini yapmışımdır. Bir İngilizce tercüme, bir uluslararası mektuplaşma, adımın geçmediği bir yazı, bunlarda emeğim olur ama okuyucu bunu asla bilmez, bilemez. Ve Vogel-Türkiye gibi kaynakları sınırlı küçük bir şirkette hemen herkes her işe koşmak zorunda kalabilir, yani bu durum sadece benimle sınırlı değil. O yüzden bitmiş dergiyi eline alan okurun bizim iş hayatımızda yaşadıklarımızla ilgili bilgi sahibi olması ya da çalışmalarımızı tamamen takdir etmesi tabii ki beklenemez. Ama tabii bazıları var ki sırf aşağılık komplekslerini tatmin edebilmek için bizi hedef seçiyorlar, eh o da ayrı bir vaka. Fakat ne yalan söyleyeyim, bu tür varlıklar da bizim pek umurumuzda değil.

Zaten adam olsalar bize çamur atamayacak denli meşgul ve üretken kişiler olurlardı, yanlış mıyım?

HANGİ İŞİMİZ DOĞRU Kİ?

Merhaba Sayın Level yazarları,

Bu mail özellikle Türkiye'deki kendini bilmez oyuncuları ilgilendiriyor. Size danışmak istedim, çünkü sizden başka doğru tarafta olan oyuncular ve insanlar yok. Örnek olarak: birgün "ismini vermiyeyim" bi UO shardında geziyordum. RP yapmayı severim. Sokakta yürüyen bir bayana rasladım, onu barda bir içki içmeye davet ettim. Oturmuş birer içki içerken atlı bir zibidi çıkageldi, kenarda duran atıma saldırıp öldürdü. Ayağa kalkıp "Bu ne cüret!" dedim, adam ne dese beğenirsiniz? "Sus lan sıkıyosa gel kesiim!" Adamı düelloya davet ettim ve her diğer oyun güvesi gibi "Uğraşamam senle!" deyip kaçıp gitti. Bir ara bir kampanya başlatmıştı bir arkadaşım. "FRP bilmeyenler öğrenmesin!"

Bu düşünceye ilk başta katılıyordum ama sonra düşündükçe bilmeyen genç oyunculara bunu öğretirsek onlar da bunun getirdiği kalitenin farkına varıp başkalarını uyaracaktı. Tabii ki fikrimi kimse kabul etmedi hatta bu olaylar için adamları bulup dövme düşüncesi bile oluşuyordu. Oyuncu arkadaşlara tavsiyem biraz daha kişilikli ve dengeli davranmaları. Hem kendileri hem de biz bir MMORPG oynadığımızı anlayalım. Bu devam ederse Official Server düşüncesi bizim için hayal olur. Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler.

İşinizde başarılar dilerim.

KORŞAT MISIRLI

> "Şimdi oyunda bu Tanner gidip de İstanbul'da araba sürerken yoldan ne tip arabalar geçecek?"

Merhaba Korşat,

Çok sık mektup, mesaj vs geliyor bize "Nasıl oyun yapabilirim?" diye. Aslında bu noktada şu satırları okuyan herkese söylemek istediğim bir şey var. ÖNCE OYUN OYNAMASINI ÖĞRENİN! Tabii bu mesaj herkesi değil, ama maalesef büyük bir çoğunluğu kapsıyor. Nedense bu ülkede gençler her haltı "maksat iş olsun" diye yapıyor. Maksat iş olsun diye film seyrediliyor, arkadaş ediniliyor, okula gidiliyor, dergi-kitap okunuyor, müzik dinleniyor, ve işin en acı yanı "oyun oynamak" gibi sırf zevkine bir iş bile aynı mantıkla yapılıyor. Kimse kusura bakmasın ama memleket gençliği cidden acınacak durumda. Hadi bir insan doğuştan ya da kaza sonucu zeka özürlü hale gelir, aklını yitirir, bunu anlarım. Ama olan aklı kullanmamak için böylesine çaba gösteren bir millet daha ben bilmiyorum, bilemiyorum. O karşılaştığın hıyar yine sana fazla bir laf etmemiş, biz nelerini biliyoruz. Yahu düşün ki gencecik insanlar oynadıkları oyunda daha kaç bölüm kaldığını ya da daha da kötüsü oyunun konusunu sormak için bizi arıyorlar! Eh be canına yandıklarım, hadi ben maaşlı memurum, önüme konan oyunu oynamak, çözmek, yazmak zorundayım, peki size ne oluyor? Sırf herkes oynadığı için mi zevk almadığınız bir oyunu oynamaya devam ediyorsunuz? Hangi mantıkla oyunun senaryosunu bana soruyorsunuz, bunu sizin çözmeniz gerek-



inbox&outbox

miyor mu, oyundan bu şekilde keyif almanız gerekmiyor mu? Yahu adı üstünde, "OYUN" bu, zevk için yapılacak bir aktivite, zevk almıyorsanız ne halt etmeye oynuyorsunuz? Gırtlağınıza basan mı var? Peh, Level yazarlığı kolay iş derler bir de. Altı seneden fazla oldu bu işi yapıyorum, sırf okurlardan gelen tepkiler yüzünden aklım defalarca gitti geldi be! Neyi kolay, nereye kolay?

TÜM DÜNYA DİNAZORLARI, BİRLEŞİN!

Ne düşünüyorum biliyor musun Mad?

Seni bu sayfalarda okudukça mutlu olduğumu. Niye mi? Çünkü seni gördükçe bilgisayar başında büyüyen, yetişen, nişanlanan, gelecekte de yine bilgisayar başında evlenecek, çoluğa çocuğa karışacak ve bu zımbırtının başında ölecek bir tek ben değilmişim diyorum. Çevremde benim gibiler çok az. Eşşek kadar adam olmama rağmen hala deli gibi oyun oynuyorum. Ya 2 kez işten "çıkarıldım" bu yüzden. Tahminen senin de durumun bana yakın galiba, yani ilk sayıdan beri okuduğum kadarıyla:) Bunları yazıyorum çünkü geçenlerde bir iki tane benden küçük arkadaşın yazısını okuyunca, ellerim beni buna tetikledi. Yok Limonlu salata, yok zombi vadisi. Hayır, hayır dalga geçmiyorum. Ben bu satırlarda ne zamandır dinozor göremiyorum da, bu biraz onun etkisi:) Mesela geçen GTA 3'ü aldım eve geldim, dedim artık zabbaaa gaddar oynarım bunu, lakin önce geçmemiz gereken bir sınav varmış; annem. Ya demediğini bırakmadı ya, gerçi senelerdir diyor bunu da. Nişanlı desen o zaten benim gibi:))) Artık eş, dost akraba da benim bu halime alışmıştır heralde, yaşım gelmiş 28'e. Küçükken koca koca adamlara, bilgisayarla uğraşan insanlara, C64 oynayan babamın arkadaşlarına hiç yakıştıramazdım, "insan girmediği tabutu beğenemiyor" sanırım. Tabii bu zaman zarfında anladım ki hayal gücünün yaşla başla işi yokmuş. Bunları neden anlattım??? Açıkçası bilmiyorum, dedim ya ellerim mahkum etti beni yazmaya. Çenemde biraz düşüktür normalden, ortaya böyle bişey çıktı. Okuyan arkadaşlara teşekkür ediyorum. Ve Mad. Sen, benim gibi dinozor oyuncu. Bol şans. Başarılar. Obrıgoda:) (Latince teşekkürlerimi sundum).

İ.V.İ.O.(İSMİNİ VERMEK İSTEMEYEN OKUYUCU :)

Merhaba İvio,

İsmini vermek istemiyorsun ama e-mailde kabak gibi yazıyor adın be üstadım, nasıl olacak bu işler? Eh heh heh. Neyse, madem öyle istiyorsun, sen gene anonim kal. Oyun konusuna gelince, 12 yaşında felandım herhalde Türkiye'ye ilk gelen Atari 2600 konsollarla tanıştığımda. Eh, bu da kasımda 20 yıllık oyuncu olacağım demektir, fena değil ha? Ama oyun yüzünden işten hiç çıkarılmadım, herhalde bunda Vogel'den önce kendi işimde çalışıyor olmamın büyük etkisi olsa gerektir. Tabii inişli çıkışlı geçti bu yirmi yıl oyunculuk açısından, kimi zaman "Atari salonları", kimi zaman arkadaşların sistemleri ve son 8 yıldır da ev-iş ortamındaki cihazları kullandım. Ama şu kadarını diyeyim ki, kişisel özgürlük açısından benim kadar saplantılı biri kolay bulunmaz. Misal, motora binmeye karar verdikten sonra kim ne diyormuş iplemedim. Aynı şey bilgisayar oyunlarından eğitime kadar hayatımın her karesini etkiledi. Dinazor olsam iyi, üstüne bir de dik başlı serserinin tekiyim korkarım. Ama korkma, bizim gibi "yaşlı osuruklar" ayakta tutuyor bilgisayar oyunlarını. Çünkü dışarıdan çocuk oyuncağı gibi görünse de, ne bilgisayarlar ne de oyunları bedava değil. Ve bu hobiye ancak çalışan, para kazananlar vakit ayırabilir. Tüm dünyada bu sektörü parasıyla ayakta tutanlar, oyunları tasarlayanlar ve dergilerde yazısını yazanlar bizim gibi 30 yaş civarı ve üstü adamlar. Neden? Bizler "yetişkin" olmuş, ancak henüz "ölü" statüsüne girmemiş durumdayız. Heh, ne de olsa bir erkeğin en verimli, en sağlam çağları bunlar. Türkiye'de de bizim gibi çok adam var, emin ol. Ancak çeşitli nedenlerden çoğunlukla kalkıp mail atmıyorlar, efendi efendi oyunlarını oynayıp işlerine güçlerine bakıyorlar.

Bak hele, aklıma ne geldi. Bu satırları okuyanlardan daha başka "dinazorlar" varsa üşenmeyip bana görüşlerinizi bildirin, ben de burada yer vereyim. Bakalım "olgun" oyuncuların kafasından neler geçiyor bu ülkede.

"Bilgisayar başında büyüyen, yetişen, nişanlanan, gelecekte de yine bilgisayar başında evlenecek, çoluğa çocuğa karışacak ve bu zımbırtının başında ölecek bir tek ben değilmişim diyorum."

TAMAMEN GEREKSİZ BİR MAIL

Merhabalar,

Bu maili atmadan önce biraz düşündüm; tamamen gereksiz bir şey mi acep diye. Çünkü okuyacak birçok mailiniz olmalı. Neyse, benim sizinle paylaşmak istediğim şey bence farkında olmadan alçakgönüllülük yaptığınız. Size gelen "Yaw amma rahatsınız, oyun oynuyorsunuz ve üstüne para alıyorsunuz beah" tarzında maillere (haklı olarak) yaşadığınız binbir zorluğu sertçe (tatlı-sertçe) anlatıyorsunuz. Haklısınız, aldığınız para bir şeye yetmiyor olabilir, 24 saat bilgisayar başında olmak, ve aynı oyunu defalarca ve saatlerce oynamak belli bir zaman sonra insanın psikolojik dengesini alt üst ediyor olabilir. Fakat gözden kaçırdığınız bir nokta var. Yaşamınız 15-20 yaş gençleri için kıskanılmayacak gibi değil. Sizi okuyan ve seven binlerce, belki milyon kadar genç var. Bunu bilmek insana çalışma gücü verir bence. Ayrıca ülkemizin kahrolasıca üniversite sistemi yüzünden zavallı ana-babaların daha da zavallı çocuklarına "kalk o bilgisayarın başından, ders çalış" dedikleri bir memlekette yaşarken orda bir avuç insanın 24 saat oyun oynayıp, üzerine asgari ücret kadar bile olsa para

almaları insanda kötü bir etki yaratıyor. Kıskançlık gibi.. :) Bunlar Level okurlarının genelinde gözlemlediğim bir durum (buradaki Level okurlarının geneli benim çevrem oluyor tabii ki de :)) Şimdi biraz da kendi düşüncelerimden bahsetmek istiyorum. TRT1 de "kalabalık ve mutlu" (7th heaven) adlı bir dizi var biliyor musunuz bilmiyorum. Çevremdeki insanların dizidekilere benzettiği modern ebeveynlerim var. Bu da bilgisayar konusundaki baskının sadece gelecek kaygısı ve göz sağlığı açısından abartılmadan yapılması demek oluyor. Buna rağmen bilgisayar başında fazla zaman geçiremiyorum. Nedeni hem ailem hem de bana aşılanan gelecek kaygısı. Level'ı 2-3 ayda bir alıyorum, diğerlerini arkadaşlar aldığında göz gezdiriyorum sadece, otlakçılık değil, yanlış anlamayın. Sadece göz gezdiriyorum. Hakkınızı yemem :) Son birkaç aydır kafamda yeni bir düşünce oluşmaya başladı: Amacım bilgisayar mühendisi olmak. Ama bu bana istediğim zevki verecek mi? Evet, belki parası iyi ama bana ne bekar yaşadıkça?!? Bir de Level'a bakın. Tüm o zorluklara rağmen (ki o zorluklar her ne kadar meslek kaygısı olsa da hayatın en tatlı zorlukları sanki..) yapılan iş o kadar zevkli ve ortaya çıkan ürün o kadar güzel ki... Herşeye değer sanki..! Amanın!!! Bayağı uzamış, sizin de zaman sınırınız ve göz sağlığınız var di mi? :) Daha söylemek istediklerim var ama onlar ayrıntı ve sizi onlarla boğmak istemiyorum. Bu maili yayınlamanızı istemiyorum. Sadece okuyun yeter. Hatta okuduğunuza dair bir cevap yazarsanız daha da sevinirim. Kendinize çok iyi bakın!!!

PS: Önemli bir genç kitlesini yazılarınızla olumlu yada olumsuz şekilde, kesinlikle etkilediğinizi biliyor musunuz?

PS2: Bu maili inbox bölümünden başka içinizden birine daha yolluyorum. İkinizin de okumasına gerek yok!

DENİZ TÜRER

Merhaba Deniz,

Tamamen gereksiz diye birşey yoktur, özellikle insanların görüşleri ve fikirleri söz konusu olduğunda. Tabii bazı insanlar sırf laf olsun di-

ye konuşur, bazıları da soru sorup cevabını dinlemezler, orası başka. Günlük hayatta bu tür varlıklar "boşboğaz" ya da "denyo" olarak sınıflandırılırlar. Öte yandan şunu da belirteyim ki, eğer dediğin gibi 15-20 yaş arası insanlar bizim 24 saat oyun oynamak için para aldığımızı düşünüyor ve bizi kıskanıyorlarsa bu tek bir şeye delalet eder, *o da onların cidden çalışma hayatı* konusunda hiçbir halt bilmediklerine. Aynı mantıkla yola çıkarsan bir aşçının bütün gün tencere başında zıkkımlanıyor, bir pilotun hiç durmadan uçuyor olması gerekir. Oysa herkes bilir ki işler öyle yürümez. Bir oyun dergisinde çalışıyorsan, oyun oynamak yapman gereken işlerden sadece biridir ve 24 saat filan değil, çok daha az bir zaman ayrılabilir. Zannediyor musunuz ki patronlar bizi her oyun oynar gördüklerinde sırtımızı sıvazlayıp, "Afferin, çalışın bakiim!" diyorlar? Böyle olduğunu düşününler cidden büyük sazandır, açık açık söyliyeyim. Bu *dergide "oyun oynadığı" için azarlanmayan bir* insan evladı yok, buna müdür Sinan da dahil. Herşeyden önce biz devamlı birbirimizi sıkıştırıp dururuz, çünkü birimiz iş yapması gerekirken açıp kafasına göre oyun oynarsa bu herkesi etkiliyor. Düşün, oyun dergisi elemanları ortamda zamansız bir CS maçı döndüğü için kafa göz birbirine dalıyor! Tabii bunun bir "iş" haline geldiğini de unutma. Ben Vogel'de işe başlamadan önce bilgisayarı sadece canım istediğinde açardım, oysa yıllardır bu benim "işim" haline geldi. Bilgisayarda çalışmaya ve oyun oynamaya "mecburum", üstelik çoğunlukla *normalde dönüp bakmayacağım oyunları* oynamak zorundayım. Bir hobinin işe dönüşmesi ilk bakışta hoş bir durum gibi görünse de, kazın ayağı öyle değil. Eğer o "yerimizde olmak için yanıp tutuşan" elemanlardan biri birgün olur da dileğine kavuşursa o zaman görürüm ben onun halini. 6 seneden fazla bir zamanda Level'dan kaç tane öyle "yazar" geldi geçti. Çoğu *insan hevesli hevesli gelir, ama olay* "yazı teslim tarihi" ya da "müdürden zılgıt yemek" gibi ciddi bir hal alınca nedense koca bir ayda iki sayfalık yazıyı teslim etmekte zorlanırlar. Sonuçta bu bir iş, bu işten doğrudan ve dolaylı olarak yüzlerce aile ekmek yiyor. Haliyle hiç kimsenin işini makaraya sarmak gibi bir seçeneği yok.

Yani bence bilgisayarı sırf canı istediği için açabilen ve kapayabilen insanlar bize gıpta etmek yerine hallerine şükretmeliler.

NON PLAYER CHARACTER

Her gün nereye gittiğimi bilmiyorum. Ölüme mi, gerçeğe mi yoksa sadece bir oyuna mı. Hayattaki herkes NPC! Onlarla yaşıyorum. Boşuna burada değilim. Bir amacım olacak elbette. Buna inanmak istemiyorum ama içim kendi kendine bu inanca gidiyor. İçimden bir his. Sizler olmasanız kendimi bırakacağım. Bunun için oyun oynuyorum ya! İlerde sizin gibi olmak benim hayallerimden sadece birisi.

NPC. Belki de bu sözün bir anlamı vardır ve gerçeğe çıkan yoldur. 12 yaşındayım ve de büyümek istemiyorum. Evet doğru bu yaşta bunları düşünüyorum. O yüzden de derslerim, hayatım kötü yöne doğru gidiyor ya! NPC'lerle yaşamak bana gurur vermiyor. Fakat bu yapay zekaya inanmak güç. Ayrı olarak bir de şunu söyleyeyim: Hayat bir oyundur. Sistem bile istemeyen bir oyundur. Sizinle dalga geçen bir oyundur. Sınavlarla dolu bir oyundur. Ne mevsimler var, ne de sıcaklık/soğuk hissi. Yaşamın acı hissi.

Her gece uykudan önce bunları düşündüğümde gözümden yaş geliyor. İstemeden. Fakat sadece iki engel var bana ve onlar çok farklı şeyler. Aşk ve PC. Evet çok farklı şeyler. Kim sevgilisinin bir NPC olmasını ister ki? Buyazımda zaten gözyaşlarım durmadı. Bütün bunlara kim inanır?

MERT KALAK

Merhaba Mert,

İnsanın gençken en büyük dezavantajı hayat ve insanlar hakkında tecrübesiz oluşudur. *Bu yüzden onlardan çok fazla şey beklersin,* beklentilerinin karşılıksız çıktığını görmek ise çoğunlukla ruhsal yıkım yaratır. Zaman içinde kimsenin gökten zembille inmediğini farkeder insan. "Mükemmellik" sadece ütopik bir kavramdır, dağlar bile bir gün ölür ve gökteki yıldızlar bile kusursuz değildir. Ne de çevrendeki insanlar mükemmeldir beklediğinin aksine, *ama zaten dedim ya, tecrübesizlik büyük bek*lentiler doğurur. Şimdi ben ne desem boş, zamanla insanlardan ve hayattan olan beklentilerini daha makul seviyelere çekmeyi başarabilirsen, onları oldukları gibi görmeyi ve kabul edebilmeyi başarabilirsen, o zaman nispeten mutlu olabilirsin. Ama "büyümek" zor bir süreçtir ve zamanın dolmadıkça bu sürece kat*lanmalısın. Bu esnada göreceksin ki kimse NPC* değildir, "zekası" ne kadar düşük gibi görünse de değildir. Hepimiz sadece insanız.

O kadar.

BATSIN BU DÜNYA!

Ben bu ülkeden ümidimi kestim!

Kesinlikle iflah olmaz vaziyetteyiz, Raistlin misali, kesinlikle iflah olmuyoruz! Şu Tomb Raider II'nin çekimlerinin Türkiye'de yapıl(ama)ması meselesinden bahsediyorum sayın dergi çalışanları ve okurları. Yani biz çırpınıyoruz, "Avrupa Birliği'ne girelim, onlara yetişelim, ülkemizi dünya tanısın" diye, sonra ayağımıza dek gelen bütün fırsatları uzaklaştırıyoruz! Ne kadar ters bir milletiz ya! Birşey almadan alışveriş etmek gibi bu, ya da birisi sana gelip burnuna albüm, film, dizi ve diğer şeylerde başrol alacağını yazan bir kontrat uzattığında, "Yok baba, potansiyel vardır ama ben kullanmaya niyetli değilim" demek gibi. E kontratlı adam da eşşek değil ya, başkasını buluverir hemencecik. Benzetmedeki o "başkası" da Yunanistan'dır, hani hala nedensizce nefret ettiğimiz ülke. Yıllar yılı ben hala anlayamadım bunun nedenini, herhalde işini bilmeyen politikacılardan olsa gerek. Depremde bize gelen hastaneleri, kan lazımken gelen kanı, "Yunan kanı düşman kanıdır" şeklinde reddeden sağlık bakanımıza da diyecek bir söz bulamıyorum. Neyse, nerden nereye geldik, ama konu aynı: NEDEN ISRARLA İFLAH OLMUYORUZ?

"Ben bu ülkeden ümidimi kestim! Kesinlikle iflah olmaz vaziyetteyiz, Raistlin misali, kesinlikle iflah olmuyoruz!"

Cevabını bilmiyorum ama öğrensek de *nasılsa pek bir şey değişmeyecektir sanırım.*

JOKER BRONX

Merhaba Joker,

Sorunun binlerce cevabı var, ama herhalde en doğrusu "İflah olmuyoruz, çünkü halimizden memnunuz!" olacaktır. Başka nasıl açıklayabilirsin ki ilkokul diplomasını bile parayla almış adamların ısrarla milletvekili seçilmesini, insanların ısrarla çalışıp üretmek yerine "köşe dönmeye" çalışmakta ısrar etmesini, kimsenin "trafik kuralları" gibi ölümcül öneme sahip kanunları çiğnemeyi marifet saymasını ve daha *binlerce başka şeyi? Bu halk değil mi okumayı*yazmayı fuzuli iş sayan, yazarları diri diri yakmaya kalkışan, ancak batakçı bankerleri hapishane çıkışında mitinglerle, kurbanlarla karşılayan? Bu halk değil mi her "Hıyarım var!" diye bağırana elinde tuzlukla koşan? Hayır, tabii ki "halk düşmanı" değilim, sonuçta herşeye anlam ve değer katanlar insanlardır. İçinde insan *olmayan bir şehrin anlamı nedir ki? Ölü bir şe*hirdir orası. Ama bunca senede gördüklerimden sonra "insandan" tiksinir oldum, onu da altını çize çize bildireyim ister şu deli gönlüm.

Yuh, gene bitmiş canına yandığımın köşesi! (-Biter tabii, sen hem yaz eşşek gibi!) Aaaaa, başlarım alt ego gibi geçmişinden senin ama! Dağılın abi siz de, maymun mu oynuyor? Bitti işte burası! Gidip mail felan yazın, adresi biliyorsunuz!

ayın demoları

Need for Speed Hot Pursuit 2
Electronic Arts



Kontrol	Oklar
El Freni	Space
Kamera	C
Korna	H
Arabayı Düzelt	R

Anlatmaya gerek var mı bilemiyorum ama, Need for Speed serisinin en yeni üyesi Hot Pursuit 2 rüya arabalar, hızlı yarışlar ve polisleri ile geri dönüyor.

FIFA Football 2003
EA Sports



Kontrol	Oklar
Pas, Adam Değiştirme	S
Orta, Ayağa Kayma	A,D
Kaleciyi Çıkartma	W

Piyasadaki en iyi futbol oyunu serisi daha da detaylı ve oynaması zevkli bir hal almış. İnsan bir sonra ki yıl ne yenilik yapabileceklerini merak ediyor doğrusu. Bu demo futbol hastası okurlarımıza tam sürüm hakkında bir fikir verebilir.

Robin Hood: Legend of Sherwood
Spellbound



Zoom in,out	Num +,-
Ekranı Kaydırma	Oklar
Karakter Seçimi	1-5
Eğilme	C
Ayağa Kalkma	S
Aksiyon Seçimi	G,H,J
Quick Action Kaydet	A
Quick Action Başlat	Space
Quick Save,Load	F1,F5

Herkesin beğenizini kazanan Desperados'un yapımcılarından yeni bir oyun daha! Bu defa Robin Hood ve dostlarına zalim Norman beylerine karşı koymalarında yardımcı olacaksınız!

Crimsonland
10tons



Kontrol	W,A,S,D
Ateş	Sol Mouse
Level Up	Sağ Mouse

Tüm Vogel personelini bir *veba gibi etkisine alan* Crimsonland bu yılın en iyi Freeware oyunu olmaya aday gibi görünüyor. Oynanması basit ama bir o kadar da bağımlılık yapıcı, ama "Perk" seçimlerinizi dikkatli yapın!

LEVEL
KASIM 2002



Arx Fatalis



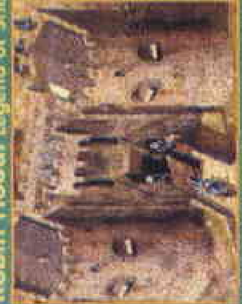
LEVEL Arx Fatalis KASIM 2002



FIFA Football 2003
\Demos\FIFA 2003\fifa2003_retail.exe



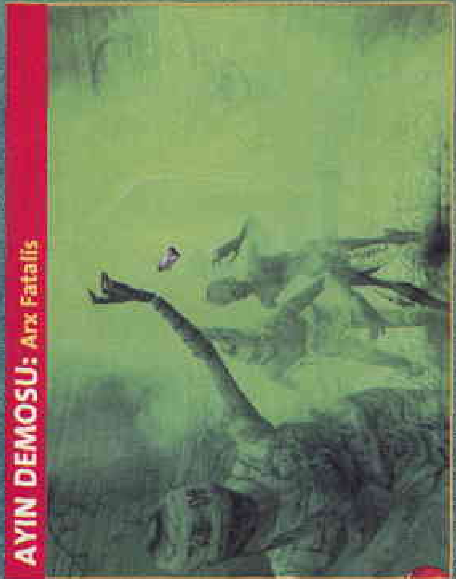
Need for Speed: Hot Pursuit 2
\Demos\Need for Speed\Nfshp2_setup_us.exe



Robin Hood: Legend of Sherwood
\Demos\Robin Hood\setup_us.exe

LEVEL 11/2002

En Son Demolar: Arx Fatalis, FIFA Football 2003, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Robin Hood: Legend of Sherwood



AYIN DEMOSU: Arx Fatalis
\Demos\Arx Fatalis\Setup.exe

KASIM 2002 Arx Fatalis LEVEL

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

Demolar \Demos\..	
Arx Fatalis	\Arx Fatalis\Setup.exe
Crimsonland	\Crimsonland\crimsonland_v140.exe
FIFA 2003	\FIFA 2003\fifa2003_netuk.exe
Need for Speed	\Need for Speed\nfshp2_setup_us.exe
Nomads	\Nomads\nomads_demo_eng.exe
Pushe	\Pusher\pusher_demo_en.exe
Robin Hood	\Robin Hood\setup_us.exe
Sherlock Holmes	\Sherlock Holmes\holmes_demo.exe
Videolar \Trailers	
Black Hawk Down	DFBHDT1.avi
Devil May Cry 2	Devil May Cry 2.mpg
Knights of the Old Republic	Knights of the Old Republic.avi
Tomb Raider 6	Tomb Raider.avi
Two Towers	Two Towers.avi
Call of Cthulhu	coc.avi
Extra\Extra\Addons	
Morrowind Firemoth Modülü	Morrowind\firemoth.exe
FIFA Raptor	FIFA Raptor\fifa2003demoraptorv1.exe
WCG Demoları	WCG 2002\
Yama Dosyaları\Updates\..	
Quake 3	Quake 3\q3pointrelease_132.exe
Warcraft 3	Warcraft 3\war3patches_103.exe
Grand Theft Auto 3	GTA 3\0306676_WXP_SP1_x86_TRK.exe



OYUN DEMOLARI

Arx Fatalis
Crimsonland
FIFA Football 2003
Need For Speed Hot Pursuit 2
Project Nomads
Pusher
Robin Hood: Legend of Sherwood
Sherlock Holmes

Programlar

HW Info
Motherboard Monitor 5.2.0.0
Sisoft Sandra 2002
Speed Fan 4.0.6
Stability test
Windows Commander 5.11
Windows Blinds 3.41
Win Hex 10.54

Videolar

Black Hawk Down
Call of Cthulhu
Devil May Cry 2
Indiana Jones
Knights of the Old Republic
Tomb Raider 6
LOTR: Two Towers

Extra

WCG 2002 Türkiye Elemeleri Counter Strike Demoları
Morrowind Plug-In'i Firemoth

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.
Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.
Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.
Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.
2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.
3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.
Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

*****

YAMA DOSYALARI

Grand Theft Auto 3
Türkçe XP Yaması
Quake 3 Point
Release 1.32
Warcraft 3 1.03

*****



müebbet muhabbet

ANAKARTALAR VE PORTBAYIRI

- Cenkbey
- Ne vardı?
- Bu ne?
- İçinde yazımızın bulunduğu şeyi diyorsanız dergi Erdem bey.
- Hayır bu elimde tuttuğumu diyorum
- VGA ekran kablosu gibi duruyor ama çorap da olabilir.
- Nasıl anlarız?
- Önce ayağınıza giyip giymediğinizi kontrol edin sonra bilgisayarınızı açıp kapayın.
- Mütemadiyen mi?



-Dergiden ilk aldığımız paralarla kendimize bir sürü tüf tüf borusu yaptık.

- Yemeklerden sonra biteviye, umarsızca.
- Waouv, sevginin bir güneş gibi batmasından bile daha dingin daha soft bir söylem bu Cenk Bey. Bravvo
- *Kesin alkışı Erdem Bey, asap bozmayın.*
- *İyi peki ne yazacaz şimdi* bu dergiye ?
- Yazıyoruz ya işte.
- Ne yazdık?

ANAKARTALAR VE PORTBAYIRI

Cenkbey
Ne vardı?
Bu ne?
İçinde yazımızın bulunduğu şeyi diyorsanız dergi Erdem bey.

- Kaç karakter olmuş bu?
- Buraya kadar 700 karakter brüt, 601 net var.
- Şimdi kaç oldu?
- 748. Ama ben 748'i yazarken 751 olmuştu, tam kafayı yedirtir yani.
- Üüf 9000'e daha çok var, okuyucu mektubu filan okuyalım bari.
- Tamam başlık atalım o halda
- At bakalım

OKUYUCU MEKTUPLARI

- Çok kötü
- Beğendın ha?
-Bak ama şöyle olsa daha güzel olur

OKUYUCU MEYİLLERİ

- Hmm
- *Yaa fıs, bu devirde mektup mu kal*dı hı?
- İyi öyle yaz amaan. Psah.

Sevgili Cen ve Kerdem

Geçen yaz Erdek'te tatile gitmiştim. Orada bir kız sevdim. Yaz sonunda ayrıldık filan da ne diycem benim makinadan duman çıkıyor. Nedir?

HİDAYET TÜRKOĞLU, SİNSİNATİ - AMARİKA

-Bizim bi arkadaş vardı tam kadrolu oldu filan derken işten attılar da diyceem o diil, kimdir bu kız Hido! vaays Müllers manita yapmışın?
-*Ayrılmış Cenkbey*
-Ayrılana kadar yapacağını yapmıştır bizim Hido Erdem bey. Diğer mektup neydi?
-İyi de makinasından çıkan dumana ne demeli?
-O kadar olur. Daha az kullansın.
-Bilgisayarı buharla çalışıyor olmasın?
-Ne bilgisayarı?

Sevgili Level-Kusen yetkilileri

Dün akşam saat beş sularıydı. Büyükbabam verandadaki sallanan sandalyesinde uyuyakalmıştı. *Kardeşlerim domuz avından henüz dönmemişlerdi.* Ben de çatı katındaki *odamda masamın başındaydım.* Annem biz çok küçükken ölmüştü. Babam kendini *içkiye vermiş ve evi ter*ketmişti. Büyükbabam ve büyükannemle kalıyorduk. En büyük ablam Mary kör olduktan sonra ortanca ablam Laura onun bakımını üstlenmişti. Hastaydım ve günden güne zayıflıyordum.
Geçen yılki büyük yangından sonra kasabanın çoğu altın peşinde batıya *gidince kendimi bilgisayara adamış* 24 saat oyun oynar olmuştum.
Serçe parmağımı Ultima Online'da kaybettiğimin ertesi günü yalan söyleme sorunum olduğunu farkettim. Habire işkembeden sallıyordum.
Sizce şu an çalışmakta olduğum Nasa'dan ayrılmalı mıyım? Bir de bilgisayarımda her oyunu oynayamıyorum, bu neden kaynaklanabilir?

MİTHRİL MOORBANE – LIGHT PALADİN

Sevgili Pala
Her gün yüzlerce yeni oyunun piyasaya çıktığı günümüzde her oyunu oynaman mümkün değil. Biz bile dergi çalışanları olarak hergün ofiste *oyun oynadığımız* ve üzerine bir de para aldığımız halde kaçırdıklarımız *oluyor. Başlarız böyle işe, ekipçe isti*fa ediyoruz.
Level-Kusen çalışanları

TEKNİK DESTEK ESTEK KÖSTEK KÖŞESİ

Format Nasıl Atılır ki?

Önce format iki elle güzelce kavranır. Ele avuca sığmasına dikkat edilir. Tam o sırada ekranda "Ne yapıyorsun yoksa o formatı atacak mısın?" şeklinde çıkan uyarı mesajı cevapsız bırakılır. Bütün güç toplanır ve ikide *bir kitlenen aptal alete doğru fırlatı*lır.

".. Cenkbey
- Ne vardı?
- Bu ne?
- İçinde yazımızın bulunduğu şeyi diyorsanız, dergi Erdem bey."



-Bak evladım, Fırat mıydı neydi senin adın. O sayfaların hepsi yazıyla dolacak. Baştan savmaca yok.
-Sims açıklaması yazacaksın, "Geçmişten Günümüze Sims Efsanesi" dosyası yapacaksın. Önümüzdeki ay da Tomb Raider serileri var. Başla.

Peki Harddisk Nasıl İkiye Bölünür?

Önce harddisk iki elle güzelce kavranır. Oturma odasındaki divana oturulur. Alet göğüs hizasında tutulur. Sağ diz yukarı doğru kaldırılırken harddisk de süratle dizin üzerine indirilir ve bir çarpışma gerçekleştirilir. Disk ihtiyaca göre aynı yöntemle dört hatta beş parçaya dahi bölüneplüp.

Cd-Rom'um ne kadar hızlı?

Önce Cd-rom iki elle güzelce sökülür. Yanında çarpı olan sayılar okunur. Alet geri takılır.

EĞER...

- Kızdığınız bir arkadaşınıza önce "An Ex Por" ardından "Corp Por" diye bağırıyor, üstüne bir de "Vas Ort Grav" ekliyorsanız...
- Güçlenmek için etraftaki köpeklere saldırıyorsanız...
- Eviniz soyulduğunda bir GM ya da Admini arayıp " Bu kadar da bug-abuse olmaz ki" diye homurdanmak istiyorsanız...
- Bakkala gidince "Vendor buy" diyorsanız...
- Uyumak için yatağınızın yanında ayakta duruyorsanız...
- Bir şeyin ne olduğunu ilk bakışta anlayamayınca, üzerine çift tıklama isteği doğuyorsa...

...FAZLA ULTIMA ONLINE OYNUYORSUNUZ DEMEKTİR.

BİLGİSAYARSAL KISALTMALARIN UZATMALARI

LPT: Lüzumsuz Printer Takmayın (Lüzumluysa Printer Takın olarak da kullanılabilir caizdir.)
AGP: Aslan Gibi Port
VGA: Ver Gazı Anakarta
ISA: Peygamber
USB: Uçan Sarı Bezelyeler

next level

NEXT LEVEL'DA BU AY

– Önümüzdeki ay olacaktı o Cenk bey
– Bu aya aldık Erdem bey.
– Yani Next Level yazısını bu ay mı yazmamız levazım?
– O da olur...
– Neyse ne varmış Kasım ayında?
– Kasım değil işte Aralık.
– Peki Mart ayında ne var onu yazabiliyor muyuz?
– Yazamayız mı yazarız tabi.
– Ne varmış?
– Şöyle ben menüyü vereyim size.
– Ah sağol çocuğum.

Age Of Mythology

Bir şans ve tahmin oyunu. Mitolojik tanrıların yaşını ve burcunu bulmaya çalışıyoruz. Başarılı olursak o tanrıyla güzel bir akşam yemeği bizleri bekliyor. Saçma birşey yani.

Lord of the Rings: Fellowship of the Ring

Bu bir film. "Yüksüklerin Efendisi: Yüksüğün Cancığer Gemisi" anlamına geliyor Türkçe'si. Fransızcası ise kısaca "De la Taxi". Oynamıyoruz oynayanları seyrediyoruz.

FIFA Football 2003

2003 yılında futbolda pek çok kural değişikliği olacak. Kalecilerin topu elleriyle tutmasının yasaklanması da bunlardan ikisi. Ayaklanan kaleciler Fifa binasını basıyor siz de polissiniz...
Her ay her ay yeni futbol oyunu çıkarma e mi EA kardeşim.

Need For Speed: Eyvah Çevirme Var 2

Bir devam oyunu. İlkinde nerede kaldıysanız oradan devam ediyor. Farklı olarak bu versiyonda arabaları şoför kullanıyor.

Project Nomads

Henüz proje halinde olan bir oyun. Kabul edilirse olacak, bakalım haftaya toplantı var.

Iron Storm

Gökten su yerine demir yağıyor siz de canınız bitmeden eve gitmeye uğraşıyorsunuz. Nimetten kaçılmaz modu çok zevkli.

PS2 İNCELEMELERİ

Onimusha 2

Hanimişha?: Caponumum Kılıcı da Varmış'ın devamı. Bu kez Ogre tanrıları tarafından kendisine artistik silahlar verilmeyen kahramanımız tek başına bir hiç olduğunu algılıyor ve kendine düzgün bir iş kurmaya çalışıyor.

Pro Evolution Soccer 2

Dünya yokolmuştur. Nükleer fırtınadan sağ kurtulanlar bari maç yapalım derler. Ama işler umdukları gibi gitmeyecektir...

OoOooOoOo7 James Bond: Nightfire

James Bond gece dürbünüyle karşı apartmanı dikizlerken üzerine ateş açıldığını farkeder. Çırpınarak ölür.

DOSYA KONULARI

Bir Oyun Nasıl Yapılır 2

Dosyamızda bu ay "Ende Tura Birkiüç" nasıl ortaya çıkmış onu inceliyoruz. Ayrıca saklambaça kuka kavramını kazandıran büyük oyuncu Özcan Deniz ile röportaj yaptık.

Türkler Kore'de: World Cyber Games 2002 Finallerinde Neler Oluyor?
Counter Strike'da kaptanın "rush" komutuna uymayan Tuğba Özay bombişi kafasına nasıl yedi...
Quake'de tek bir frag bile yapamayan Deniz Akkaya "Mouse pad bitmişti" dedi...

Zarzor, save ede ede bir sonraki level'a geçen Level çalışanları, Bigboss CenKerdem beylerle karşılaşınca nasıl panikledi...
Cenk beye bozuk mouse veren, bir network oyunu bile açamayan İbrahim Tatlıses dizisi Uzunhava Fırat neden ağladı?
Teftiş sırasında büroda olmayan Level yazarları CenKerdem beylere yalvardı: "Lütfen bize kıymayın!"
Hepsi ve de oyun dolu bir tepsi, taaaa bir ay sonra Level'da...

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ
LEVEL

Yayın Koordinatörü: Gökhun Sungurtekin, sgokhun@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni: Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr (sorumlu)
Yazı İşleri Müdürü: Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri: Burak Akmenek, burak@level.com.tr; Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr; M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr
LEVEL Web Sitesi: Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar: Batu Hergünsel, batuher@level.com.tr; Can Kori, can@level.com.tr; Cenk&Erdem, cenknenerdem@level.com; Emin Barış, emin@level.com.tr; Eser Güven, eser@level.com.tr; Gökhan Habiboğlu, gokhab@level.com.tr; Güven Çatak, guven@level.com.tr; Jesuskane, jesuskane@level.com.tr; Onur Bayram, onur@level.com.tr; Serpil Ulutürk, serpil@level.com.tr
Katkıda Bulunanlar: Cem Özkaynak, www.sanane.com; Göker Nurbeyler, skyman_lvl@yahoo.com
Grafik Tasarım: Didem İncesağır, didem@level.com.tr
Genel Müdür: Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özerdem
Finans Müdürü: Aylin Aldemir
Halkla İlişkilerMüdürü: Özlem Cenker
Pazarlama Sorumlusu: Ayten Çar
Abone Satış Müdürü: Asu Bozyayla
Abone Servisi: Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü: Cem Cenker
Dağıtım Asistanı: Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü: Turgay Tekatan
VOGEL Medya Yayımcılık A.S. Adına Sahibi: Gökhun Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU
Satış Müdürü: Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü: Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü: Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri: Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımı- Film ve Baskı: ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel:(212) 283 84 38
Dağıtım: BİRYAY A.Ş.

VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.:
Mevlüt Pehlivan Cad. Vef
Bayırı Sok. Gayrettepe
Merkezi B Blok 34349
Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71,
Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94
Abone web: http://abone.vogel.com.tr
Yazı İşleri Faks: (212) 238 7

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS